アスペクト既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 オフィシャルガイドブック
フォーエアルティメイトファイターズ ……1,980円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック ‥1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル ‥980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて ……1,280円
バハムートラグーン公式ガイドブック ……980円
バハムートラグーン・ファンブック ……1,200円
RPGツクール2公式ガイドブック入門編 ……980円
RPGツクール2公式ガイドブック実践編 ……980円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 完全ガイド ‥1,100円
フロントミッションガンハザード公式ガイドブック ‥1,100円
フロントミッションガンハザード ファンブック ‥1,200円
ザ・ヴァンパイアハンターセガサターンマニュアル Ver.1 ‥1,100円
ザ・ヴァンパイアハンターセガサターンマニュアル Ver.2 ‥1,280円
スーパーマリオRPG 星空からのおくりもの ‥‥980円
リアルバウト餓狼伝説公式ガイドブック ……980円
ルドラの秘宝公式ガイドブック ……980円
鉄拳2 PERFECT SURVIVAL MANUAL BASIC CHARACTERS ‥1,980円
鉄拳2 PERFECT SURVIVAL MANUAL BOSS CHARACTERS ‥1,980円
大戦略Player's Spirit公式ガイドブック ‥‥1,200円
ポケットモンスター図鑑 ……980円
バーチャファイター2 セガサターン
ファイティングマニュアル for EXPERT ‥‥1,100円
スーパーマリオRPG裏テクニックガイド ……980円
ドラゴンフォース公式ガイドブック ……980円

◆月刊ファミ通Bros.シリーズ

やすい、はやい、わかりやすい
スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー
クレムリン島が102パーセントわかっちゃう本 ……580円
リッジレーサー レボリューション パーフェクトガイド ‥‥580円
スーパー桃太郎電鉄DXプレイングマニュアル ‥580円
星のカービー スーパーデラックス
カービーともっと仲良くなる本 ……580円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

鉄拳2 神に挑む拳 神代 創 著 ……560円
バハムートラグーン 高城 響 著 ……560円
イース4 さまよえる砂の都 上・中・下巻 大場 惑 著‥‥各560円
クライムクラッカーズ外伝 中井 紀夫 著 ‥‥560円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド ……580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド ‥1,300円
ダービースタリオン96全書 ……1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ ……1,100円

※価格はすべて税込みです。

ISBN4-89366-529-4

C0076 P980E

9784893665294

アスペクト

定価980円(本体価格951円)

1910076009809

DIE WELT VON PANZER DRAGOON ZWEI

パンツァードラグーン ツヴァイの世界

DIE WELT VON PANZER DRAGOON ZWEI

パンツァードラグーン ツヴァイ 公式ガイドブック

ASPECT

パンツァードラグーン ツヴァイの世界

DIE WELT VON PANZER DRAGOON ZWEI

パンツァードラグーン ツヴァイ 公式ガイドブック

ファミ通 編集部責任編集

パンツァードラグーン ツヴァイの世界

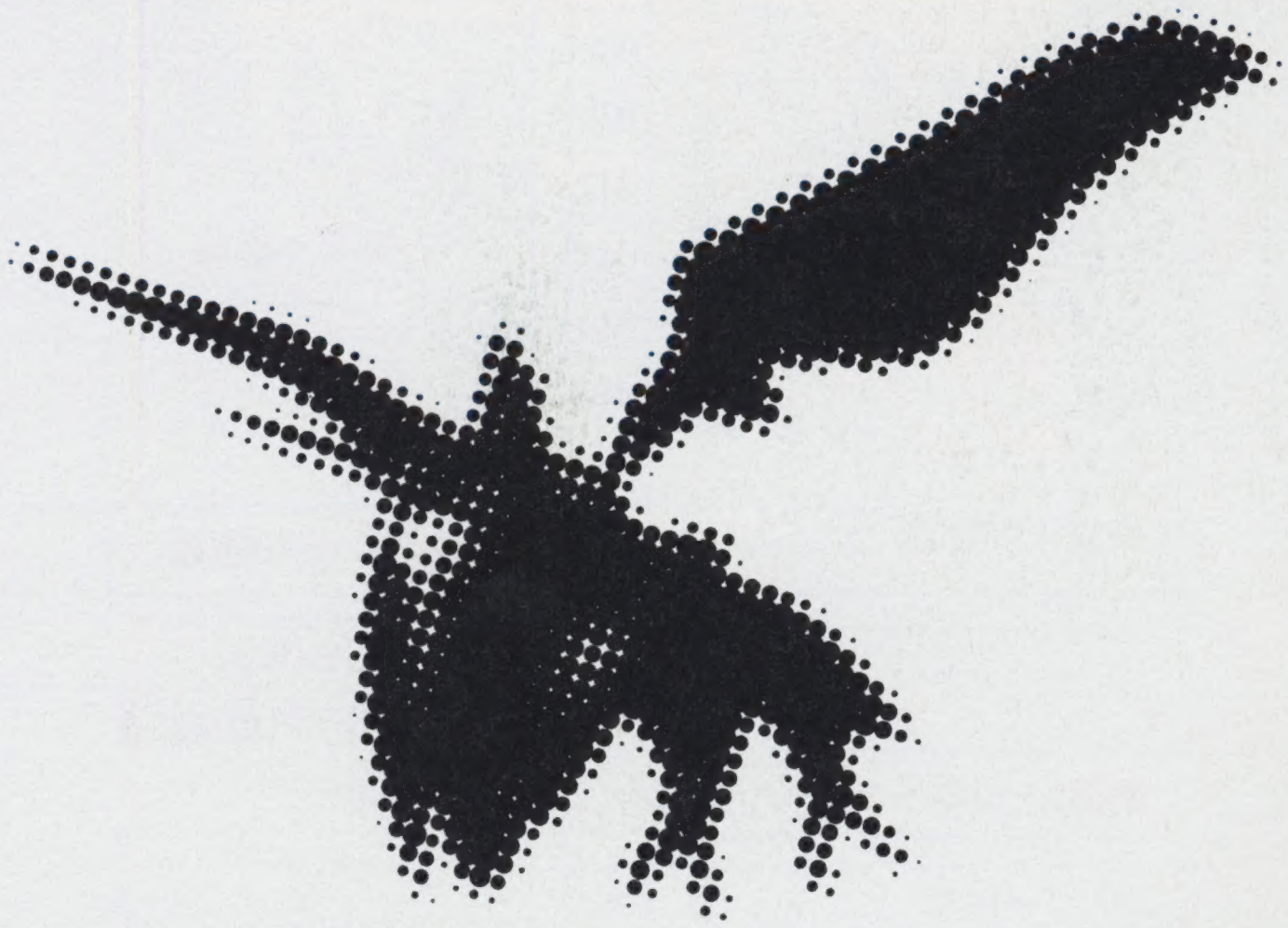
DIE WELT VON PANZER DRAGOON ZWEI

パンツァー ドラグーン ツヴァイ 公式ガイドブック

ファミ通編集部責任編集

Die Welt von Panzer Dragoon Zwei

パンツァードラグーンツヴァイの世界



ファミ通
編集部責任編集

CONTENTS

第一章　歴史/環境

基本的世界観	004
旧世紀以降の歴史	008
帝國の歴史/環境	010
メッカニアの歴史/環境	016
辺境、その他の周辺国家	020
旧世紀の遺跡群について	024

第二章　生物

攻性生物概論	028
ゴライアス	030
ナーガ	032
クーリア	034
ビーフライ	036
タイタン	038
タラン	040
タドン	042
セコム	044
シーランス	046
ジム	048
ランドドーラ	050
攻性生物総論	052

第三章　テクノロジー

テクノロジー概論	054
帝國の兵器	056
帝國輸送艇	058
メッカニアの兵器	060
回転砲台	062
失われた旧文明	064
プラント	066
シェルクーフ	068
強襲艦	072
ハヌマン	074
ヌース	076
ガーディアンドラゴン	078
テクノロジー総論	080

別講1　兵器としてのドラゴン考察

ドラゴン伝承	082
ラギの成長	086

別講2　応用戦術

ADEC SYSTEM	092
STARTING DESTINY	094
EPISODE 2	096
EPISODE 3	100
EPISODE 4	104
EPISODE 5	112
EPISODE 6	116
LAST EPISODE	122
パンドラの箱	124

Die Welt
von
PANZER DRAGOON Zwei
CHAPTER 1
HISTORY/ENVIRONMENT

第一章　歴史／環境

基本的世界観
The WORLD

過去と現代の錯綜する大陸

現代の時間の流れは速い。帝國の成立、メッカニアの連邦化、そして両国の紛争。こうした現代社会の動きは、わずかな期間に多くの出来事を内包し、大陸に生活する全ての人々に大きな衝撃を与えた。帝國空中艦隊強奪事件(後述)というエポックメーキングな事件さえも、既に時の流れにより歴史的事件として記憶の中で風化しつつある。対して、"旧世紀"と称される過去の文明は、その時の流れを固定したかのように、現代までも生き続けている。

大きな時の流れを持つものが"器"としての"世界"であり、その中で時の流れを高速に体感する行為が"現代を生きる"ということならば、我々は現代の世界で何が起き、何が行われようとしているのかを知らなければならない。それを知ることこそが、我々を現代で生存させることになるからだ。

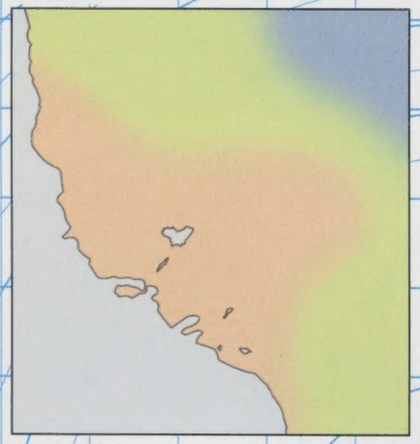
知識は生活するための単なる情報ではなく、我々が存在しているという現実を明らかにしてくれる重要な意味を持つ。我々が現代の大陸で生きていることを明確に認識するためにも、それらの事実を知る必要がある。

以下は、そうした認識のために欠くことのできない基礎的な情報である。現在行われている事、過去に起きた事実現代の状況を把握し、整理し、理解し、考察することで、我々は"器"の内部に入り込むことが可能となるのである。

第一章　歴史・環境

環境概論/世界環境

■気候分布図



＝寒帯氷雪
＝冷帯乾燥
＝海洋性温帯湿潤

世界の風土

大陸の風土は、乾燥、砂漠といった通念から想像されるような単純なものではない。帝國の存在する大陸西部の沿岸地帯は、平均気温21～23度という温帯に属し、冬季には適度な雨量に恵まれ、比較的生活のしやすい豊かな土地となっている。対して、メッカニア連邦の存在する大陸南内陸部は、砂漠地帯となっており、点在するオアシスが人々の生活を支える希少な水資源となっている。また、大陸北部の“禁断の地”と呼ばれる区域は、寒冷地およびいくつかの気候区分が混在しているようだが、あまりに広域にわたるためその絶対的な情報量が不足しており、気候風土に関してさえも、正確な把握がなされていない。

広大な大陸は様々な気候区分を持ち、それぞれに応じた生態や社会が構築されている。

オアシスの存在

大陸の、特に南内陸部の砂漠地帯において、いかに水が貴重なものであるかは、あらためて説明するまでもないだろう。いくら広大な土地を有していたとしても、水がなければ人は生活することができない。

しかし、“砂漠”と言っても、その規模、形態、色彩は様々なものがあり、ごつごつとした岩場からなる砂漠もあれば、一切の生物の生存を許さぬ苛酷な砂漠、潅木や砂漠性の植物が生えている砂漠、更に季節によって一面に植物の生い茂る砂漠などが存在する。

それらの様々な地形や植生に応じて、営まれる人々の生活状況や国家形態も多岐にわたる。こうした人々に共通する、欠かすことのできない重要な要素のひとつが水なのである。

そのため、人々は砂漠に点在するオアシスを中心とする灌漑技術の発達に力を注ぎ、それに成功した部族のみがオアシス国家を形成することができた。そこでは、優れた灌漑技術による、小規模ながらも農耕生活が営まれ、砂漠を農地と変えることに成功したオアシス国家が生まれた。また、農地とすることができなかった場合であっても、生活圏として充分なだけの水資源を確保することで、他の産業を生業とする国家も誕生していった。

■砂漠地帯に住む部族が使用する水を溜めるための陶器類

帝國などで使われる食器等と較べ、かなり地味な感じを受ける。水を得るためには装飾などには構っていられないという、砂漠の民の切実さが伝わってくるようだ。

恵まれた沿岸部

帝國が存在する大陸西部沿岸地帯は、上記の砂漠地帯に比べ、遥かに生活のしやすい恵まれた気候風土にあった。だが、それはあくまでも砂漠地帯と比較してのことであり、大陸内における最も恵まれた地域であるとは言い難い。それは、雨が冬季に集中しているために、大規模な農耕生活を営むことができないという問題点からも明らかである。しかし、それでもいくつかの作物の育成には充分な環境であり、何よりも生活する上で、人々の肉体的な負担が少ないことは大きな魅力と言えるものだ。

攻性生物の存在などの直接的な脅威は、技術の発展と軍事力の増強により、改善することが可能なものである。しかし、気候条件の改善は、現代の技術力では根本的な改善を行うことが不可能である。そのため、こうした恵まれた環境を手に入れるということは、人々の生活の根源的な願望であろう。

また、夏雨風土と冬雨風土による、そこで育まれる文明傾向も興味深い。夏雨風土では、自然環境に支配された循環系の文明が発展する傾向が強く、この文明は停滞・保守的ではあるが永続的である。対して、冬雨風土では、搾取系の文明が発展する傾向が強く、この文明は力強さを持っているが、短命・断続的であり、自然の支配からの自由を前提とする都市文明を誕生させる。後者は、まさに帝國の風土と文化体系に合致するものであり、興味深い。

帝國が大国へと発展した理由を考えるとき、こうした気候区分を無視することはできない。

辺境の気候

初めにも触れたが、“禁断の地”と呼ばれる辺境地帯には、実に様々な気候区分が存在するようである。もっとも、基本的な気候は寒帯に属しており、平均気温はかなり低く、大陸内でも珍しく降雪が確認されている。

“禁忌の海”とも“死海”とも呼ばれるこの地域は、確認されている最も有名な降雪地である。ぬめりのある荒海には、巨大な生物の骸が多数見られ、厳しい寒さによって腐食が抑えられていることがわかる。

こうした環境は、内陸部の砂漠地帯を遥かに越える苛酷さだが、辺境のすべてがこうした自然環境にあるわけではなく、その付近には森林地帯も存在する。

気候は単なる平面上の距離によって変化するものではなく、地形に大きな影響を受ける。そのため、いくつかの異なった気候が、ある程度の距離をおいて混在するような状況も見られるのである。

■禁忌の海に降る紅い雪

10%の生活圏

大陸の気候環境をおおまかに眺めてみたが、そのおおよそのイメージはつかめただろうか。

様々な気候区分が存在する大陸の中で、人類が生存することが可能な区域は、全体の10%程度に過ぎない。これは気候条件のみによるものではなく、攻性生物をはじめとする他の要因との兼ね合いによるものであるが、それでも気候条件がひとつの大きな要因となっていることは否めない。

人類は、こうした苛酷な自然環境との折り合いを技術力によってつけ、逞しく生存している。以降は、そうした人々の歴史そのものに焦点を当てていく。

第一章　歴史・環境

歴史概論/旧世紀以降の歴史

歴史の考察

大陸に点在する遺跡の発掘調査は、帝國アカデミーを代表とする各国の調査団によって精力的に行われている。その調査結果から、いくつかの事実が突き止められているが、未だ仮説の域を出るものは少なく、伝説的な色合いの濃いものである。

だが、我々はそれらを歴史的事実として、冷静に分析し把握しなければならない。歴史を知ることは、単なる知識の増加を目指すものではなく、過去から未来を予測する方法を学び取ることを目的とするものだ。つまり、“歴史を学ぶ”のではなく“歴史から学ぶ”のである。これは歴史を論じる上で、必ず繰り返される常識であるが、半ば伝説と化した“旧世紀”から現代までの歴史を見る上で、あえて繰り返しておきたい言葉でもある。

■旧世紀の遺跡の発掘風景

帝國の兵器は全て、こうした旧世紀遺跡の発掘によって支えられている。

旧世紀文明

我々が現在見ることのできる旧世紀文明は、大陸に点在する遺跡そのものである。発掘調査により、それらの遺跡が数千年という年月を経ているものであることが明らかになっているが、その中には現在なおも活動しているものが多数現存していることが確認されている。

これは驚くべきことである。現代の我々の技術力によって造りだしたものが、数千年の後に機能しているとは到底考えられない。さらに驚くべきことには、それらが単に機能しているだけではなく、最先端の技術として、現代社会の技術力を牽引しているという事実である。

こうした、想像を絶する旧世紀の技術力は、それらを生み出した“旧世紀文明人”そのものの存在が失われてしまったことで、当時の社会システムや文化体系の伝承が途絶えてしまったにもかかわらず、物理的な記憶として現在にまでその存在を伝えている。

帝國アカデミーによる調査成果は、そうした物理的な痕跡を元に、旧世紀文明の衰退の原因をわずかずつではあるが解明しつつある。

文明の興亡

一概に“旧世紀”と呼んでいるが、遺跡を造りだした文明がどれほどの期間に渡って存在していたかを正確に把握することは難しい。それらの技術が単一の国家的な存在によって造られたものであるのか、それともいくつかの対立するそれらによって造られたものであるのかは現在の調査では明らかにされていない。

しかし、その技術力は同質のものであることは、現存する遺跡の内部調査により明らかになっており、異なった文明系のものではなく、同一の文明によって生み出されたものであることだけは明らかである。

そうした調査結果により、我々は遺跡文明を旧世紀と称し、失われたひとつの文明であると仮定するに至った。

ひとつの文明の興亡は、発展期・繁栄期・衰退期と大まかに分類することができる。現存する遺跡の多くは、遺跡の造られた年代測定の結果により、繁栄期から衰退期にかけてのものであると考えられている。

繁栄期から衰退期にかけて造られた遺跡の多くが、その技術力としては向上し続けていることから、文明滅亡の様々なシナリオが仮説として考え出された。

そうした学術的探求心を持って遺跡調査に当たることができたのは、生活の安定した帝國アカデミーのみである。彼らが帝國に伝わる『皇室史』に基づいた仮説を立てているため、それらが調査結果の冷静な分析であるとは必ずしも言い難い。しかし、それでも彼らの仮説が、旧世紀文明の興亡を考える上での唯一の情報であることも事実である。

そうした仮説の概略は以下のようなものである。

大きな戦乱が起こった。しかし、それによる決定的なカタストロフィーが世界を瞬時に変えてしまったのではなく、数百年という歳月をかけて、緩やかな滅びを迎えた。恐らく、当初は滅びへと向かっている状況に気づくことすらなかったのではなかろうか。旧世紀の高度な文明であれば、その状況に気づいてさえいれば、破局を回避することも可能だったのではなかろうか。

現在、世界各地に伝承として残っている“人の手が加わった生物”の存在。これは、いわゆる攻性生物を代表とする、旧世紀遺跡に関係の深い生物のことであると考えられているが、そうした生物が、滅亡に大きく関わっているのではなかろうか。また、地域差の最も大きなものに“ドラゴン伝承”があるが、これも滅亡に深く関わっていると考えられる。

滅びから再生へ

こうした仮説が正しいものであるならば、我々現代人は、旧世紀文明人とどのような関係にあるのだろうか。

帝國は、自分達こそが旧世紀文明人の正当なる子孫であるとしている。が、それもひとつの仮説に過ぎない。

数千年前の旧世紀文明人と現代の我々が、同一の種であることは大いに考えられることであるが、文明的には完全に断絶していることから、その実証は難しい。

その断絶期は数百年単位のものであり、文明の空白期は、現代の文明と旧世紀文明とを、時間的にも質的にも大きく隔てるものとなっている。

大陸を流れる大きな時間軸で整理すれば、確かに文明の滅亡と再生が見られる。しかし、それが同一の基盤を持つ真の滅亡と再生であるのか、それとも滅亡と新たな誕生であるのかを判断することは難しい。

今後の調査により、文明の空白期を繋ぐ“失われた輪”の発見が強く望まれるものである。

帝國帝都において、一般に公開されている『皇室史抄本』。しかし、重要な情報(旧世紀遺跡の“船”や“塔”についてなど)は記載されていない。

◆

帝國
The EMPIRE

帝國という存在

苛酷な大地において、市民生活の安全が保証された都市は、帝國首都＝帝都をおいて他にはない。そう言われる程、そこでの生活は安全と安定に満ちたものである。もちろん、民衆の全てが満足しているといったような理想郷でないことは、実在の都市であることを考えれば当然であり、様々な問題を内包していることは言うまでもない。皇室を代表とする“繋がる民”の存在。苛酷なアカデミー入学試験、その合格者によって構成される“選ばれし民”の存在。情報操作による、エリートと非エリートの知的な貧富の差……。しかし、そうした様々な問題を抱えてはいても、帝都がその都民にとって安全に生活することのできる都市であることは間違いのない事実である。以下では、帝國歴70年間および帝國歴前80年間までも視野に入れ、150年間にわたる帝國史をもとに、帝都の抱える様々な都市問題に言及しつつ、帝都の在り様を探っていく。

◆

第一章　歴史・環境

歴史・環境各論/帝國の歴史・環境

帝都の構造

王宮

帝國の成立とほぼ同時に建築された宮殿は、国家の威信と『皇室史』による皇帝の偉大さを国の内外に示すものであった(商業地区のオベリスクも同様の目的をもって造られた)。その建築技術には旧世紀テクノロジーが利用され、アカデミーと共に、"旧世紀都市"を再現するように設計された。大陸における旧世紀の建築様式(現存する遺跡の様式を踏襲したもの)は、この王宮とそれに隣接するアカデミーのみであり、特異な建造物として異彩を放っている。

アカデミー

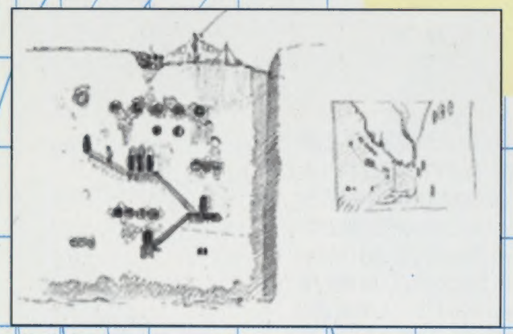
"繋がる民"および"選ばれし民"の住居を含む、帝國の最高機関の存在する、巨大な建築物である。アカデミーは研究施設を有する学術機関であり、帝國の国力を支えるテクノロジーの研究を行う。また、国家の基盤を支える政治的・軍事的にも最も重要な機関となっている。そうした重要機関の宿命である機密保持により隔離閉鎖された空間となっているが、その規模は商業地区に匹敵するほど大きなものであり、その内部で生活する人々が窮屈さを感じるようなことはない。

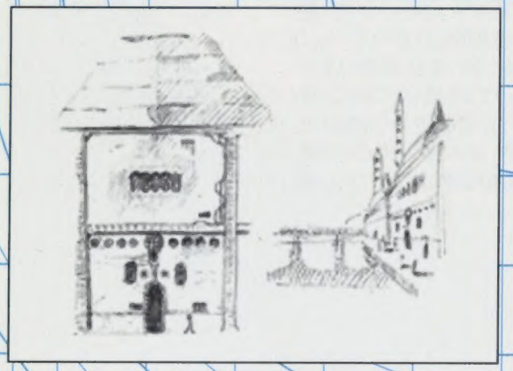
居住地区

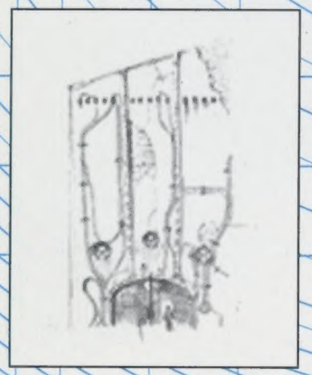
流入民の増加および生活の安定による出産率の上昇のため、増加の一途をたどる人口。居住地区はそうした状況に対応するべく、次々と増設され、無秩序に拡大していった。だが、それは意図的な無秩序さであり、その目的の第一は防衛にある。仮想敵国および攻性生物などの外敵要因の侵略に対し、この入り組んだ構造は迷路の役目を果たす。海に面した場所には、帝國歴初期に造られた凱旋門(旧世紀エンジンの発掘に成功した際の、攻性生物を撃退する戦いに勝利した記念のもの)と広場が造られている。ここでは、国をあげての行事や皇帝の謁見などが行われている。

商業地区

港と(商業用船籍)造船所、倉庫の立ち並ぶ港湾地区。取引所や市場、宿場や酒場などの並ぶ交易地区から構成されている。街中には大型船の通行すら可能な、巨大な運河が何本も走り、交通の基盤を形成している。運河をゆっくり航行する船と、その上を一定間隔でまたぐ美しい橋は、この街を象徴する風景となっている。また、あちこちに屹立するオベリスクには発光装置がついており、夜間には空まで伸びる光を発し、美しい景観を造りだしている。オベリスクは、皇室史に登場する「塔」のメタファーとして造られた。帝國の失われたテクノロジーに対する憧憬は、単なる学術的興味以上のものであり、自分達を旧世紀テクノロジーの正当後継者であるとする思想に裏付けられた、国家の威信とその正当性を国の内外に示すという目的を持つものである。







■上から
居住区
商業区
港湾区

国家理念

人類は、苛酷な自然環境や猛獣(攻性生物)などの様々な脅威に怯えながら、大陸のわずか10%に満たない生活可能圏に閉じ込められて生きる、弱々しい存在でしかなかった。

しかしながら、大陸全土に点在する遺跡群の調査により、それらの遺跡に、共通する文明の痕跡を見い出すに至った。その調査結果は、かつて人類が大陸の広範囲にわたり生活可能圏を広げていたこと示唆し、また「皇室史(皇室神話)」が史実であるということの裏付けとなるものであった(『皇室史』については後述)。

この遺跡時代を"旧世紀"と呼んでいる。国家理念として掲げるものは、この"旧世紀"の人類の繁栄という考えを背景に持つ、"人類の復権"である。

前帝時代／都市の成立

一般に公開されている「皇室史抄訳」によれば、現代よりおよそ150年前、大陸中央部から流れ着いたひとつの部族が、攻性生物を撃退しつつ開拓を進め、遺跡のある湾内の島に居を定めた。これが帝國の母体となる都市(前帝都市)へと発展していった。

攻性生物の外骨格や内臓は、武器や医薬品などの材料として活用できることから、攻性生物の撃退は、単に居住圏の確保のみならず、産業の一部となりえた。

「失われた力(旧世紀テクノロジーのことと思われる)を使い、攻性生物を撃退した部族がいるらしい」　そうした噂の周辺部族への広がりには、さほど時を要さなかった。撃退した攻性生物の外骨格や内臓を求めて、周辺部族の商人が頻繁に出入りするようになったことから、噂の広がりはごく自然なことであった。

この"失われた力"の行使により都市を拓いた人々こそ、『皇室史』における"繋がる民"である。繋がる民とは、旧世紀文明人に繋がることを意味し、その直系の子孫であることを意味している。

繋がる民のみによって構成された前帝都市は、単一部族による巨大な家族のようなものであったと伝えられ、現代の帝國(繋がる民)にも残る、父権の強固なものが族長にあったと考えられている。

父(=族長)こそが旧世紀文明人の血を最も強く引いている者とされ、彼を長とし、全ての財産の主とされた。族長は、民の永続に対する責任を負う。それは第一の義務であり、それに関する全ての権限は彼にあった。

前帝時代／周辺部族民の流入と都市の拡大

攻性生物の外骨格や内臓の売買に過ぎなかった周辺部族と前帝都市の取引は、次第に大きな交易へと発展していった。攻性生物の脅威に怯えながら都市間を行商する商人にとって、前帝都市の持つ攻性生物に対する防衛力は、大きな魅力であった。そのため、前帝都市は交易の中心地として、人々の交流が活発化していく。そうした商業都市的な側面は、他部族の流入という型で、都市の拡大へと繋がった。

流入してくる人々は、前記のような商業に携わる者のみならず、前帝都市の防衛力の源とされる"失われた力"に対し関心を寄せる者、単に栄えている都市に寄生しようとする者など、様々な理由によるものだった。

繋がる民は、そうした流入民を受け入れはしたが、血の交わりだけは避けた。それは旧世紀の正当なる後継者としての血の存続のため、という選民思想によるものだった。また、繋がる民という言葉自体も、他部族流入によって生み出されたものであった。

安定した生活は人口の増加に繋がり、他部族の流入によりそれは加速化した。これに伴い、島内の人口密度は高まり、対岸に住居地域が造られるようになった。島という限定された区域に収まっていた前帝都市は、対岸に広がり始めたことで、さらに多くの流入民を受け入れることが可能となり、人口の増加に拍車がかかった。

帝國の成立／帝國歴元年

繋がる民の掲げる"人類の復権"は、流入民に未来への希望を抱かせた。前帝都市の技術の恩恵を得ようとする流入民は、そのビジョンに魅了された。

人口の増加は労働力の増加を意味する。交易はさらに発達し、商業地帯は居住地区に比例して拡大、その富を増大させていった。増大する財力は、島内の遺跡の研究および発掘に投入された。"人類の復権"という国家理念により、遺跡発掘政策に対する市民の支持は、容易に得ることができた。

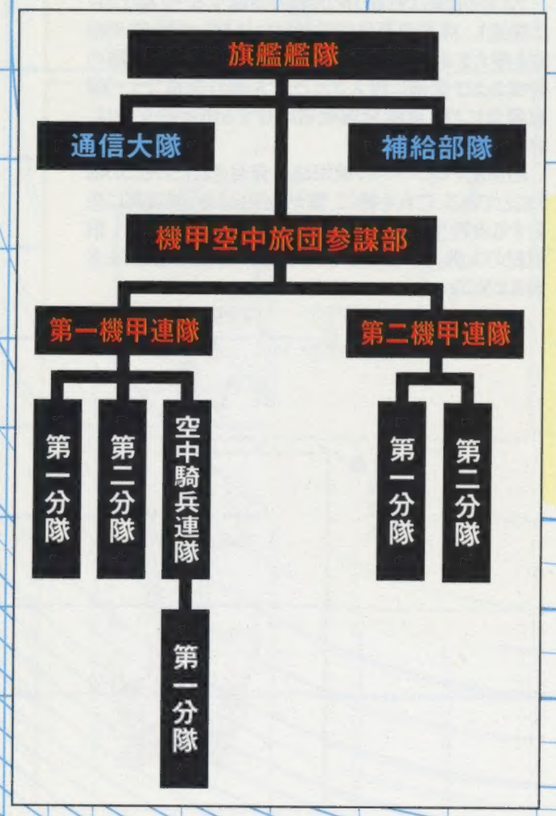
旧世紀のエンジンの使用法が発見されたのもこの頃のことである。これを機に、繋がる民による、周辺部に生息する攻性生物狩りが大々的に開始された。同時に、旧世紀の大勢力が使用していたとされる呼称"帝國"を名乗るようになった。

第一章　歴史・環境

歴史・環境各論/帝國の歴史・環境

■帝國紋章

■帝國軍空中機甲師団編成表



社会階級および都市構造

皇室と王宮

湾内に存在する島の北部を占める王宮は、皇帝の生活する、大陸全土で最も快適な、最も贅沢な、そして最も安全な場所である。ここへの一般民の出入りは禁止され、繋がる民の一部のみが立入りを許可された。

皇室は皇帝の持つ血の永続義務を遂行するための重要な機関であり、皇帝は近親婚によりそれを行っていた。また、一般民には近親婚を厳重に禁じ、皇帝の特殊性を明確にするよう配慮された。

繋がる民と居住地区

繋がる民の居住地区はアカデミー敷地内にある。彼らは、その全員がアカデミーの入学を無条件に許可された者たちであり、生まれついての知識階級であった。

流入民との交流は、アカデミー入学者のみと限定されたが、その間であっても、婚姻は禁忌とされた。これは、彼ら繋がる民が、その純血を守ろうとする思想のわかりやすい例である。

選ばれし民とアカデミー

彼らは、アカデミー入学試験に合格した、大陸中最も優れた人材である。アカデミーに入学することは、攻性生物を撃退することよりも、遥かに難しいことと言われた。もちろん、単なる比喩に過ぎないが、確かにそうだと思わせる根拠に足るほどの、苛酷な試験ではある。心身喪失に陥る者が続出するような、数日間にも及ぶ厳しい試験に合格した者は、"選ばれし民"と呼ばれ、アカデミー内につくられた学生寮に住むことが許された。

卒業後には、政治や軍事、アカデミーでの研究などに携わるエリートとしての将来、社会的評価、そして経済的な優遇措置がとられることが約束された。

一般民と商業地区および居住地区

居住地区には、一般民のための標準住居と、選ばれし民の家族のための高級住居がある。高級住居は湾側にあり、内陸部へ近づくに従って一般住居の比率が高くなっている。当然のことながら、内陸部に近い外周付近ほど、外敵要因に対する危険度は高まる。しかし、それでも他国に比べれば、遥かに安全ではあった。

高級住居には、選ばれし民(アカデミー関係者)の家族が住み、一般住民との貧富の差がみられた。しかし、アカデミー関係者の得る特権は一代限りのものであり、永続的な特権階級ではなかった。

逆に、商業地区で成功を収めた人物は、その資金力によって子・孫・ひ孫の代まで優雅な生活をすることが可能となり、都民の将来の展望は学術方面と商業方面とに二分された。

政治形態

皇帝を中心とする王政。アカデミー出身者(繋がる民、選ばれし民)による議会政治が行われた。

権力は知識によって生み出された。前帝都市時代にも、族長とそれ以外の者たちでは、所有する知識量に差があり、その知識量の差が権力の差となっていた。これは帝國となった現代でも変わることがない。「皇室史」が完全に公開されていないことからも、権力者が情報の全てをコントロールすることで、その権力基盤を強固なものにしようとしていることが明らかである。

情報の公開非公開のコントロールは、知識を管理するアカデミーで決定された。議会の設立は、市民感情をコントロールする上で重要なことであった。"人類の復権"という国家理念は、厳密には"繋がる民の復権"であり、選民思想に基づくものであった。議会の設立およびアカデミー卒業者の議員登用は、アカデミーの受験資格が全市民に与えられていることから、開かれた政治形態であると市民に思わせるものだった。

宗教観

「皇室史」に描かれた世界観。旧世紀文明の正当継承者としての自分達の存在。生物の成り立ちにすら人間の手が加えられた旧世紀文明人の純粋血脈の維持。人類(繋がる民)こそが、大陸の真の支配者であるとする思想。"死"は個別の肉体の消失に過ぎず、重要なことは、血の永続性である。それを体現し、象徴的に維持する存在が皇帝で、それを実現する機関が皇室である。

また各部族ごとの宗教観もあり、メッカニアの部族宗教に類似した遊牧民宗教も型としては残っていた。しかし、帝國の一部として組み込まれていく内に、そうした宗教観は薄れ、形式的なものとなっていった。現在では、皇室とアカデミーが、宗教的な権威を持つようになった。

風俗

アカデミー内において、飼育された小型攻性生物同士の"闘獣"による賭けが行われている。もちろん、閉鎖されたアカデミー内のことであり、一般民の知るところではない。もともと攻性生物の特性は闘獣に適したものであるが、闘場という閉鎖空間と闘獣のルールに向いたもの造りだすために、数種の攻性生物の混血化による品種改良も行われている。

嗜好品として認められている向精神性薬物としては植物酒が存在する。精神的肉体的に高い依存性が認められるが、帝都民の生活の潤滑油として存在している。これらは、その飲み口の滑らかさ、味の洗練さから、高級酒に分類され、その特殊な醸造方法ゆえ、商業地区にある酒造業者により造られ、一定の課税が義務付けられ流通している。

また、特定の攻性生物の内蔵を発酵させて蒸留した動物酒もあり、これは自家製のものが中心である。これらは、ひどく刺激臭の強いもので、植物酒以上の依存性ゆえに一般民の間に広く浸透している。しかし、酒による税収は大きなものがあり、経済面での有益さにより依存性はとくに取りざたされず、嗜好品として扱われている。

■酒の容器
主に陶器や磁器だが、攻性生物の骨、内臓などで造られた物もある。

軍事活動と紛争

旧世紀の正当な継承者である帝國(繋がる民)以外が遺跡を発掘すること、それは遺跡への不法侵入であり、それを行う者は遺跡を荒らす略奪者に他ならない。

遺跡の監視と侵入者の撃退は、そうした思想背景によるものだった。こうした明確な目的は、強力な軍隊を生み出す原動力となった。この軍事的な"遺跡保護政策"は、帝國領周辺部で、遺跡周辺に住む部族との小競り合いを発生させることになった。

帝國の遺跡保護政策は、メッカニア連邦の成立など、周辺部族へ影響をおよぼした。また、メッカニアのような対抗勢力の存在は、軍事力増強の必要性を高め、さらなる遺跡発掘へと帝國を駆り立てた。

メッカニアとの紛争の直接原因となったのは、メッカニアによる帝國空中艦隊の強奪事件である。この事件自体は、帝國の狂言であるとしてメッカニアは否定。

その後の選ばれし民誘拐事件。これは、遺跡発掘調査隊として派遣されていた帝國の選ばれし民十数人が拉致された事件である。メッカニアの軍部によって行われた、というのが有力な説であり、逃げ延びた調査隊員の証言からも、ほぼ間違いはないようだ。しかしながら、この事件もまた、メッカニア側は否定している。

chapter 1
HISTORY
ENVIRONMENT

◆

メッカニア
MECCANIA

メッカニアという存在

大陸南部は全般的に雨量が乏しく空気が乾燥し、夏と冬もしくは乾季と雨季にはっきりとわかれ、一日の気温も昼と夜との差が大きい。そうした乾燥地帯にはオアシスが点在し、生活可能圏は限定されたものだった。

水源を中心とする限定された生活可能圏は、"砂漠の孤島"と呼ばれた。オアシス住民は自然の恩恵に頼り切って生活することはできず、灌漑および緑化運動によって生活可能圏の拡大に力を注がなければならなかった。そのための労働力(人口)が増加すれば、さらに多くの水量を確保せねばならず、農耕生活による自給自足は困難であった。

そうした苛酷な環境の中に存在するオアシス国家の姿を見ていくことで、メッカニアの過去から現在までを解説する。

◆

第一章 歴史・環境

歴史・環境各論/メッカニアの歴史・環境

■メッカニア紋章

主要オアシス都市構造

中央オアシス(行政の中心地)

メッカニア連邦の行政の中心は、領土内においても中心地にある。巨大なオアシスを中心とする都市国家は、連邦化以前から、既に周囲のオアシス国家間の交易の中心地として栄えていた。今では、連邦政府である元老院が存在し、各部族から派遣された代表者の駐在生活する住居、防衛施設などがある。

地方オアシス(ブリーダーの村:エルピス)

農耕生活が困難なオアシス国家には、"攻性生物"を飼育するようになった国もあった。

オアシス間に広がる砂の海の存在により、それは大きな産業と成りえた。何故なら、攻性生物の外骨格や内蔵は薬品および武器の材料として高値で取引され、またオアシス間を移動する際の「乗用獣」として珍重されたからだ。

特に、連邦化以降にはこの需要は高まり、その産業は急速に発展してくことになった。

このように地方オアシスは独自の産業に支えられ、自立した経済力を持つ存在だった。こうした経済力に基づく個別の社会構造を持つオアシス同士が、軍事的・政治的要因により連合化したものがメッカニアである。

砂漠とオアシス

前記のような、個別のオアシス国家の連邦化という説明から、死の空間である砂漠と生の空間であるオアシスとが画然と分れているという誤解が生じやすい。

現実には、世界環境でも触れたように、砂漠と言っても様々な形態が存在しているのである。その中には、砂漠とオアシスの境界がはっきりしないものすら存在する。

また、オアシスと言うと、砂漠の真ん中にぽつんと存在する泉のようなものを想像しがちだが、砂漠内を流れる河のほとりのような水源付近、一定以上の降水量をもつ地域なども、広義でのオアシスである。

メッカニアを考える上で、こうした様々な環境と、それに基づく社会構造を持つ個別のオアシス国家の存在を知っておくことは重要な意味を持つ。

■ブリーダーの町

クーリアのブリーディングを主な産業としている村・エルピス。"乗用生物"の存在はオアシス間の交易にとって、欠かせないものとなっている。

オアシス国家の存在

メッカニアは七つのオアシス国家が連邦化したものであり、帝國のようにひとつの巨大な都市を中心に、その文化・政治・経済などを語ることは困難である。それぞれの部族は、元々個別の文化背景を持つ独立した部族であり、政治的に連邦化したからと言って、それらが統合されるというものではないからだ。

とは言っても、大陸南部の苛酷な自然環境に適応するためには、周囲のオアシス国家との連係は欠かせないものであり、連邦化以前の歴史に全く関係性が見られなかったというわけではない。その関係性は"オアシス商業システム"とでも呼べるものであり、商人の活動を介して形成される商業システムは"オアシス複合体"を形成し、経済面では既に連邦化の動きを見い出すことができるものであった。

連邦化の動き

連邦化への直接的な要因は帝國からの圧力であったが、それを実現させたのは、古くから存在するオアシス国家間の密接な繋がりによるものだった。もともと、各部族ごとにその生活様式や産業は(それぞれの生活環境に応じて)異なり、それが連邦という全体の構成要素のひとつとなることで、大きな国家として機能することが可能となった。もちろん、貿易による連係がオアシス間で古くから行われてきたという歴史的背景を無視して、それを語ることはできない。連邦化は、決して対帝國政策という限定された要因によるものではなく、オアシス国家が互いに良好な関係を構築するためという本質的な目的があったことを忘れてはならない。

帝國の遺跡発掘政策により、内陸部に存在していた帝國にもメッカニアにも属していない小部族が壊滅的な打撃を受けた。更に"メッカニアによる帝國空中艦隊強奪事件"を機に、帝國からの本格的な軍事干渉が始まったことで、その軍事力に対抗するべく、メッカニア領土内の遺跡発掘が重要視された。

これは、帝國の軍事力が、遺跡から発掘された旧世紀の技術の活用により飛躍的に向上した、という情報に基づく元老院の決定であった。

メッカニアは要塞都市の様相を呈している。

政治形態

連邦制は、国民が、中央政府に全権を委譲することを好まない場合に採用される制度である。国民の間に人種・宗教・言語・民族・地理的状況などに差異が存在する国家に向いている。連邦政府の特徴である、憲法の至高性・中央政府の優位性・連邦脱退権の不認可などをメッカニア連邦にも見ることができる。

メッカニアを構成する部族間に人種的な差はほとんどなく、各オアシス国家ごとの歴史的差異によって多少の民族意識が生じている。また、言語形態もそれほどの違いはなく、ベースとなる基本言語は共通のものがあり、方言的な独自性が見られる程度である。

具体的な連邦政府の形態としては、法律上の主権を握る元老院(各部族の代表者からなる)に評議会が存在し、行政・司法・立法権を有する。

これらは、"オアシス複合体"を形成していた当時から存在する代表者会議の発展したものであり、連邦化によって制度化されたものである。

軍事活動

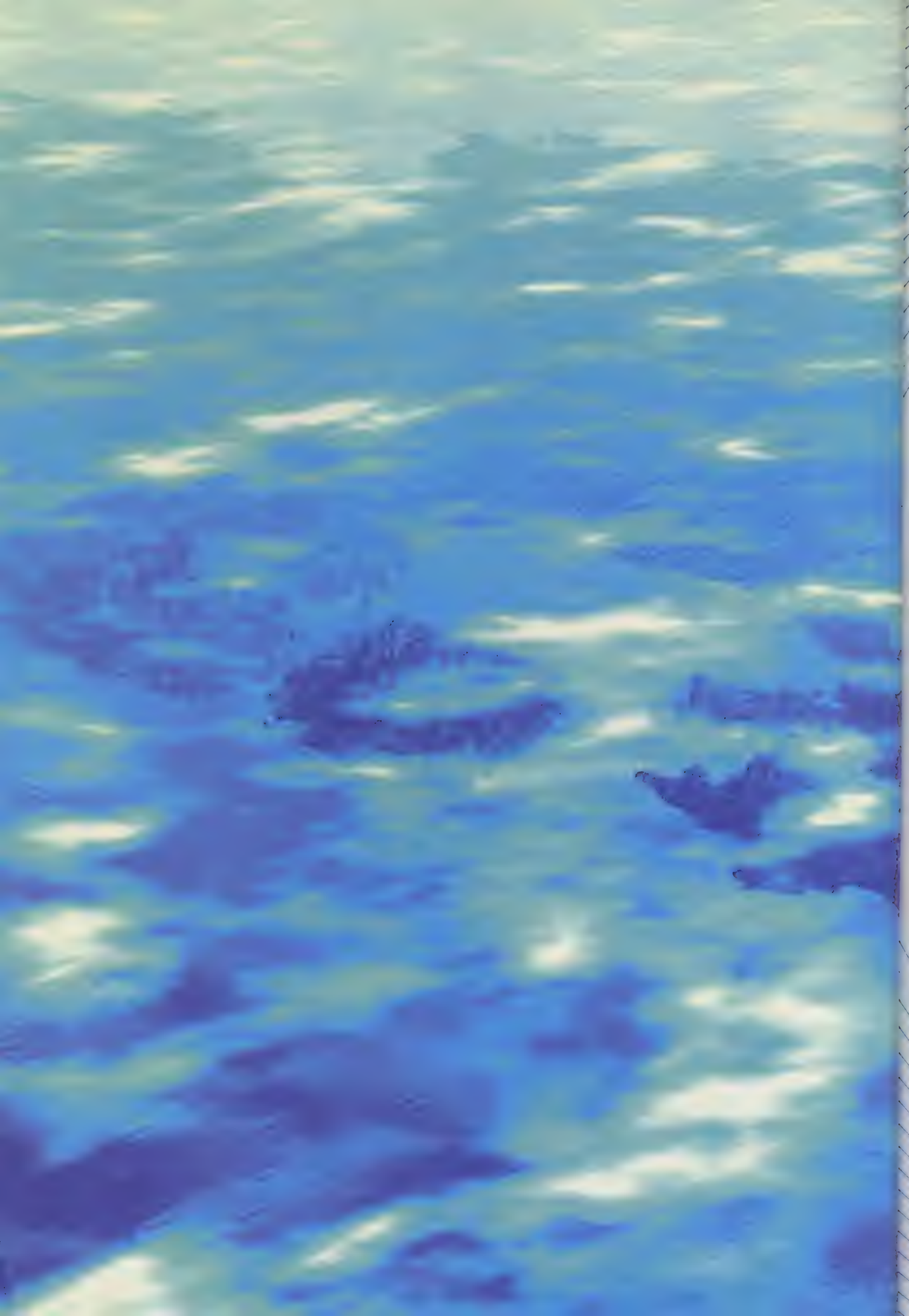
帝國空中艦隊強奪事件

メッカニアもこの事件への関与を否定しており、また強奪したとされる空中艦隊の旧世紀エンジンがメッカニアの軍備に活用されていないことからも、現在では、これが帝國の狂言であったとする説が有力視されている。

帝國"選ばれし民"拉致事件

メッカニア軍部による犯行であることは、ほぼ間違いない事実である。

一部の(旧世紀テクノロジー化)急進派による行動であり、軍上層部の決定によるものではないとして、メッカニアは犯行声明を行わず、表向きは、攻性生物の強襲による事故ではないか、と政府見解を発表している。



辺境
The frontier

小国家の存在

大陸北部の広域を意味する「辺境」。その辺境の地には、幾多の旧世紀遺跡が存在し、その周辺には数多くの攻性生物が生息する。現代の人類の力を遥かに越える脅威が集中する“禁断の地”。そうした人類の力の及ばぬ領域であるが、その周辺には帝國にもメッカニアにも所属していない小国家が点在している。

当然のことながら、それらの小国家にとっても、“禁断の地”が脅威の地であることに変わりはない。また、そういった危険地帯に隣接する区域で生活しているからといって、彼らが特別なテクノロジーを持っているというわけでもない。

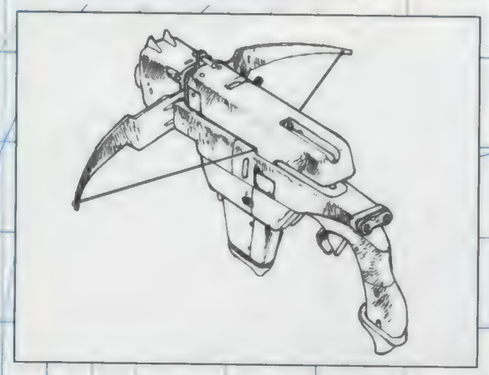
だが、周囲の攻性生物の生息数や内陸部に比べ更に苛酷な環境などを、積極的に生活に活かそうとするその姿勢は、自然環境をテクノロジーによって従属させようとする大国と対局をなすものである。

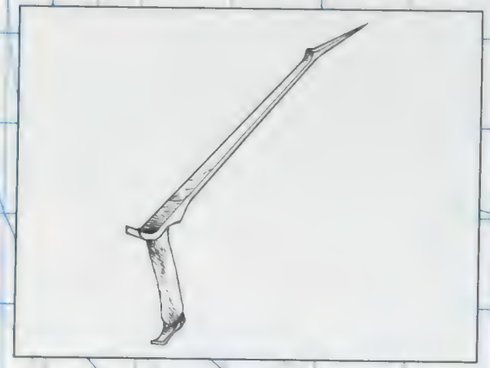
そうした辺境付近の小国家の中には、特殊な形態のものが存在する。その特殊な小国家は、単なる珍しい国家としてだけではなく、大国にとって重要な意味を持つ存在である。以降では、そうした小国家を見ていくが、その前に、辺境と呼ばれる地域との位置関係を整理しておくことにしよう。

第一章　歴史・環境

歴史・環境各論/その他の小国の歴史・環境

ハンター達の使う武器と攻性生物の解体用具。





辺境と辺境付近

大陸南部のメッカニア連邦、大陸西部の帝國、その二国と境を接する大陸中央の広大なる辺境。

辺境付近の小国家は、そうした辺境と大国との隣接地帯に存在する。

気候が平面的距離ではなく地形によって左右されることは既に書いた通りで、地形や気候などにより、様々な文化形態を持ついくつかの小国家が存在している。

それらの全てを眺めてみることは、それだけでも充分興味深いことだが、それらの中でも、大国との関係において特に興味深い国家に限定して見ていくことにする。

ハンター(狩猟)部族

簡単に言ってしまえば、彼らは攻性生物のハンティングを行うことを生業としている部族である。

本来、大陸に存在する全ての村には、一定人数のハンターを抱えている。それは、攻性生物の脅威から村を守るために必要な、自衛組織的なものである。

しかし、この部族は、その全員がハンターであり、ハンティングによって得た攻性生物の内蔵や外骨格など、商品価値のあるものを売買することで生計を成り立たせていた。彼らは、辺境の"禁断の地"に隣接した地域で生活することで、通常の村ではめったに遭遇することのないような攻性生物をハンティングすることができた。

もちろん、そのためには類稀なる手腕が要求されたが、このハンター部族では才能の無い者は死を迎えるだけであり、生き残っている村人は、その全員が一騎当千のハンターばかりなのであった。

攻性生物の中には、動物油の原料として、兵器開発のための材料として、医薬品の原料として取引されるものなど、実に様々であった。また、そのいずれもが、希少価値の高いものであり、彼らの生活はその危険度に比例して裕福になっていった。

しかし、彼らはそこで得た富によって安定を手に入れようとはせず、次なるハンティングの資金に投入した。

こうしたハンター部族が、帝國やメッカニアを始めとする多数の国家にとって、重要な意味をもっていることは、その攻性生物に対するハンティング能力の高さからはっきりと読み取ることができる。

ハンター部族の歴史

彼らの存在は古くから確認されており、以前は、大陸の他の都市国家の防衛を担う傭兵的な役割であったことも記録に残っている。

しかし、各国が独自の武装を持つようになったことと、傭兵として派遣されたハンター達が、それぞれの都市国家に帰化していったことなどから、次第にそのような側面が薄れていった。

そうした状況により、彼らの大陸における必要性は変化してしまった。だが、決して彼らの存在が不要になったわけではない。生存のために必要とされた存在から様変りし、現在では経済的・軍事的な側面で、今なお彼らのハンティング能力は必要とされているのである。

盗掘部族

ある意味では、この盗掘部族もハンター部族と言えるものかもしれない。もちろん、ハンティングのターゲットは攻性生物ではなく、遺跡ではあるが。

彼らの産業は、"禁断の地"の外周近い場所に存在する遺跡の発掘である。うまく旧世紀の遺物を発見できれば、帝國なりメッカニアなりの大国に売り付けることができ、その収入は莫大なものになる可能性があった。

しかし、彼らであっても、"禁断の地"深部の遺跡への侵入は困難で、それは前記のハンター部族と同様だ。

また、彼らが"盗掘部族"と呼ばれるのは、帝國が自分達の遺跡に対する所有権の正当性を誇示するために押しつけられた名称であり、本来は"発掘部族"と呼ばれるべきであろう。

盗掘部族の歴史

彼らの存在が確認されたのは、近年の軍拡競争が大陸を覆うようになってからである。しかし、それはあくまでも、帝國やメッカニアの立場からの確認であり、彼らの存在そのものが新しいわけではない。

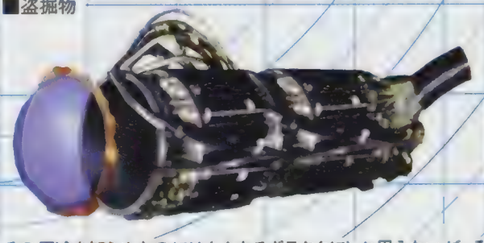
彼らの歴史は、ハンター部族に優るとも劣らぬ長さを持ち、口承される伝承には興味深いものが多い。それらの中には、旧世紀文明の滅びに関すると思われるものが多数見られ、研究対象として保存が望まれる。

しかし、帝國アカデミーは、彼らの存在を軽視していたため、その伝承の存在にすら気づいていなかった。これは帝國が彼らを"盗掘集団"に過ぎないものであると考えていたためである。

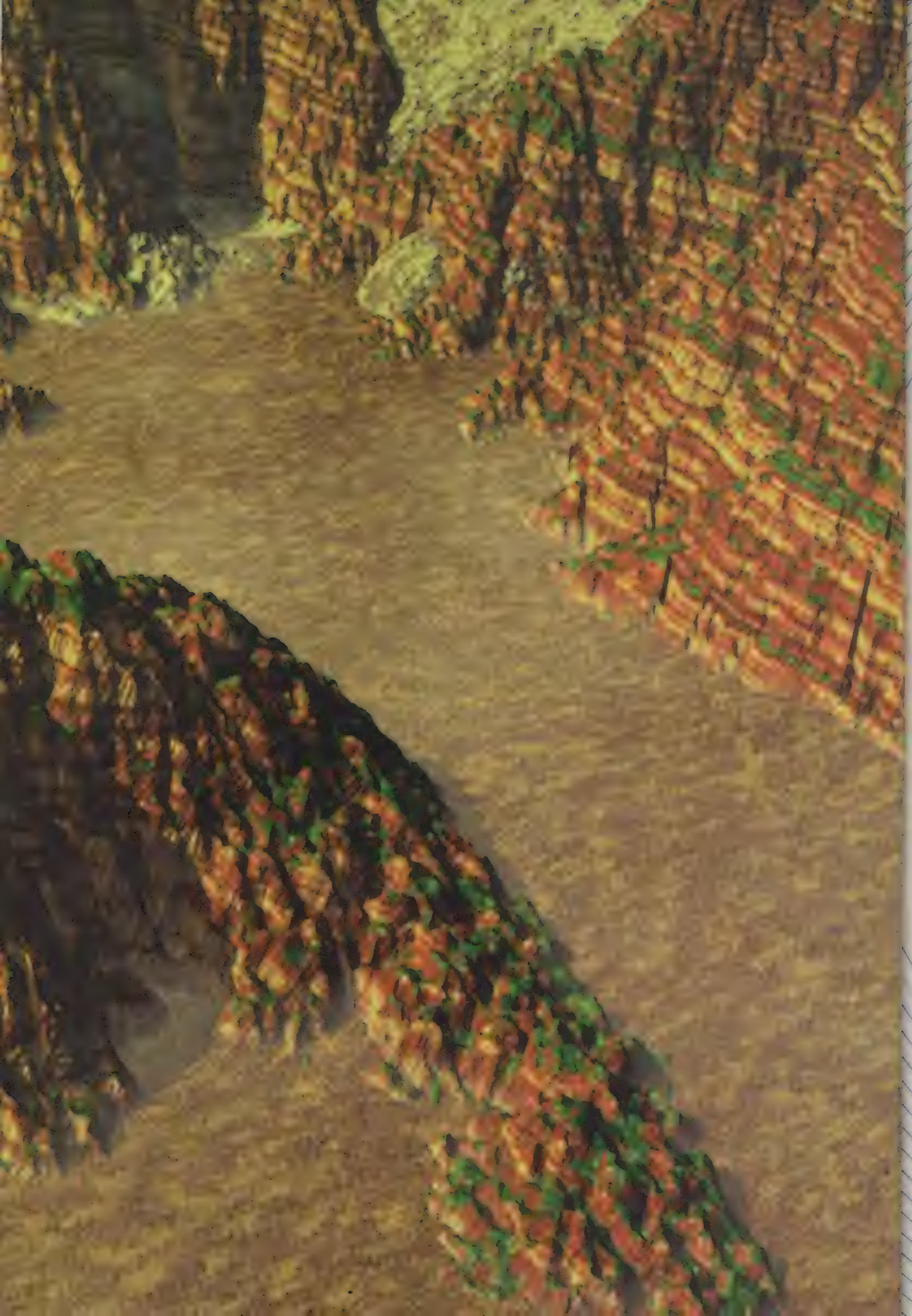
■盗掘の様子

盗掘の様子のスケッチ。帝國は彼らの存在を快く思っていないが、彼らの遺跡に対する知識は帝國アカデミー以上かもしれない。

■盗掘物



その用途を知らぬものにはたんなるガラクタにしか思えないが、その内には恐るべき能力を秘めている。



◆

旧世紀の遺跡
prehistoric site

辺境の遺跡群

大陸北部に広がる辺境地帯。そこが“禁断の地”と呼ばれることは、既に書いた通りである。基本的な気候区分は寒帯に属するが、広大な土地の全てが単一の気候区分であるとは考えにくい。

「考えにくい」という表現を用いなければならないことは不本意ではあるが、現実問題として、その区域の情報量の絶対的な不足から、そう表現せざるを得ないのである。

その周辺および区域内には多くの攻性生物が生息し、現代の人類の力を遥かに越える脅威が集中する地帯であり、それ故、辺境地帯は“禁断の地”と呼ばれている。また、空中機甲師団を有する帝國は、この地域を“禁断空域”と表現することもある。

帝國のそうした表現からもわかるように、現代の大陸における最高の軍事力を誇る帝國であっても、この空域の制空権を握ることはできていない。

◆

第一章　歴史・環境

歴史・環境各論/旧世紀の遺跡群について

遺跡の存在

遺跡は、現在も活動している活遺跡と、機能的には活動可能でありながら何らかの理由で休止中である休遺跡、完全に活動を停止してしまった死遺跡という三種類に分類されるが、禁断の地には、このうちの活遺跡が多数現存していると考えられている。

その理由の大きなものに、多種多様の攻性生物の存在が確認されていることがある。攻性生物は、活遺跡の周囲に多数生息することがわかっており、その生息数によって、遺跡の存在を予測することが可能だからだ。

もちろん、活遺跡ばかりではなく、死遺跡周辺にも攻性生物は存在するが、死遺跡や休遺跡の場合には、その周辺よりも遺跡内部に攻性生物が巣食うことが多く、周辺での攻性生物の異常な生息数は、活遺跡の存在を示すバロメーターとして考えることができるのである。

こうした理由により、禁断の地と活遺跡の存在とが注目されているが、活遺跡の存在を示す攻性生物群の存在により、皮肉にもその確認を阻まれている。

「船」について

帝國皇室史に記述の見られる"船"。これは巨大な飛行する遺跡であると考えられていた。実際に、その"船"が発見されたのは、メッカニアの鉱山地区を帝國が攻撃中のことである。

発見された"船"は、メッカニアの現地語にちなんで"シェルクーフ"と呼ばれ、その外見から、旧世紀の大型飛行戦艦であると考えられている。

その航行経路から予測される目的地は禁断の地であり、未だ見ぬ遺跡群との関係が注目されているが、"船"が何らかの目的を持って航行しているのか、単に動力が生きているだけなのかは不明である。どちらにしろ、"船"からは多数の攻性生物が放出され、またメッカニアが発掘した雷撃(光学)兵器と同系列の、そしてより以上の威力をもったそれが搭載されているようで、飛行する活遺跡として充分な発掘(捕獲)対象と言える。

これまでに、これほどの規模の活遺跡は発見されたことがなく、そうした意味でも貴重な旧世紀遺物である。

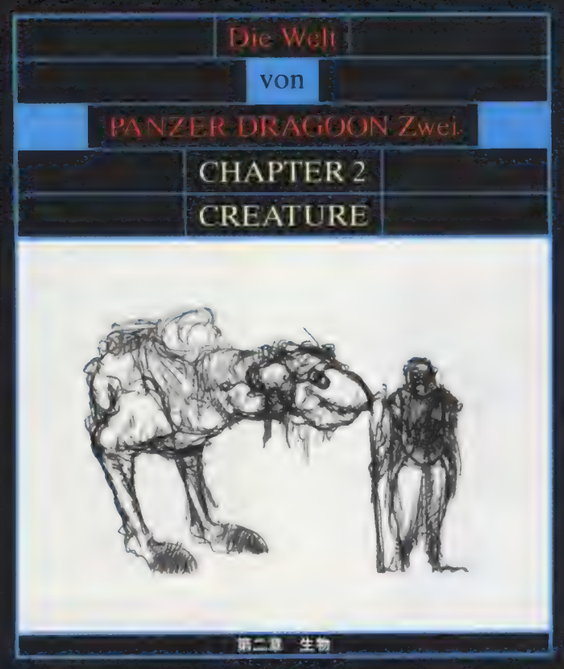
しかし、"船"の航行能力は驚くべきものがあり、帝國がその力で大陸を席捲している空中機甲師団ですら模型に見えてしまうほどであった。そのため、"船"の捕獲・発掘は困難を極めると考えられる。

帝國が自らの正当性を証明するためには、こうした鍵となる重要な技術を手にする必要があり、またメッカニアは帝國との軍事的バランスのためにも、それを阻止する必要がある。

しかし、"船"の航行は、そうした現代の人類の思惑などまったく無視するかのように、ゆっくりとそして確実に禁断の地へと近づいている。

人類の力を遥かに越えたテクノロジーは、人々に畏怖の念を呼び覚し、旧世紀が滅びた原因を彷彿させた。それでも、人々は"船"の力を欲するのである。否、だからこそ欲するのかもしれない。力に怯えることは、力の暴走を許すことになる。果敢なる対応こそが、力を制御しうる唯一の手段であると、人々は知っているのかもしれない。

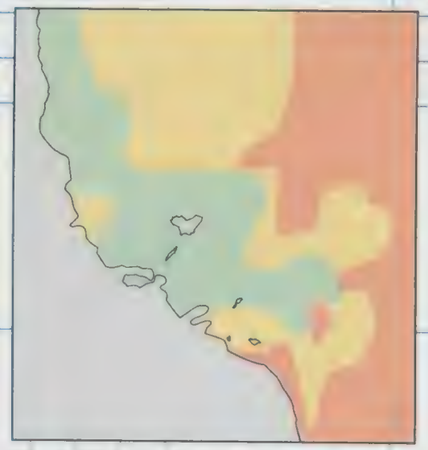
■シェルクーフの飛行風景



第二章　生物

攻性生物概論/破壊の神の落とし仔

■攻性生物分布図



＝注意区域・まれに攻性生物と遭遇。主に小型種。
＝危険区域・頻繁に攻性生物と遭遇。中型種も棲息。
＝禁止区域・遺跡などの攻性生物のテリトリー。大型種の棲息可能性あり。

攻性生物の頭頂部外皮細胞の拡大図。青く光って見えるのが太陽光＝生体エネルギー変換素。ここに光を当てるだけで、休止状態にあった周辺細胞が動き出す。
（帝國アカデミーの光学式観察鏡を使用）

環境変化がほとんどない場合、突然変異種は適応できない。そのため、ブリーダーの集落で変種が生まれると、即座に殺される。

攻性生物の概念

そもそも、あらゆる生物を生物たらしめる絶対必要条件とは、どういうものなのであろうか？　生物学的常識から言えば、数種の有機物分子で構成された器官の集合体で、捕食などの手段で栄養を摂取し、種族保存のための生殖能力を持つ。こういった条件に合致するものが生物である、と言えるだろう。

しかしながらこの世界には、それらの条件に合致しない(ように思われる)生物種が、ひとつだけ存在する。我々ヒトと数世紀に渡り対立と共存の歴史を繰り返してきた、いわゆる"攻性生物"がそれである。

他の生命体に対する飽くなき攻撃本能。その本能を支える高い戦闘能力。硬い甲皮に包まれた身体は、生半可な武器では貫くことはできない。まさに、戦うために生まれたかのような攻性の生物種である。本来、正常な生態系の中に組み込まれた生物の場合、このように好戦的なことでは自らの棲息環境を破壊するばかりで、種としての寿命を永く保つことはかなわない。しかしながら、それでも攻性生物は存在する。まさに創造神の為した奇跡としか表現する術はない。

そもそも、攻性生物の発生についても諸説あり、現時点では真実の半分も解明されてはいない。帝國アカデミーの見解では、攻性生物は旧世紀の技術によって造り出された人工の生命体であるということだが、それを証明するものはいまだ発見されるに至ってはいないようだ。ただし、旧世紀の遺跡近辺で、大型攻性生物の存在が多数確認されていることから、なんらかの関連があることは間違いないと思われる。

近年、攻性生物の研究が進み、その独特な生態について多くのことがわかってきた。いまだ真理の解明には程遠い分野ではあるが、この攻性生物という存在について、できる限りの考察を行ってみたい。

攻性生物の基本生態(捕食、生殖)

純粋に生物学的に見た場合、攻性生物と称されるものと我々ヒトを含む他の多数の生物との間には、まったく別の系と言っていいほどの差異が多数認められる。例えば、主な一般生物が内骨格であるのに対し、攻性生物はほとんどが外骨格であることが挙げられる。その巨体と比較して、高い運動性能を持つことも特筆すべき点のひとつだ。通常の生物であれば身体のサイズに反比例して運動能力は落ちる傾向にあるはずなのである。

また、生命維持のための捕食行動の特殊性というものも存在する。何と大半の攻性生物(特に大型のもの)は自発的な捕食行動を滅多に行わないのである。その理由として、三つの事実が確認されている。まず、攻性生物のエネルギー変換効率が異常に高いこと。次に活動を行わない期間に仮死とでも言うべき冬眠状態となること。そして、まるで植物のように太陽光を生体エネルギーに変換する器官を備えていることである。これらの生理のために、攻性生物は周囲の生態系に深刻な影響を与えることなく、旧世紀から現代に至るまでの繁栄を許されていると言えよう。

さらに、種の保存＝生殖システムについても言及してみよう。彼ら攻性生物は、基本的に配偶者を必要としない単性生殖である。何らかの理由で個体数が激減した場合でも、とりあえず頭数だけは揃えることができるというわけだ。しかも、その際に高い確率で突然変異種が発生するため、環境に多少の変化があっても対応が可能になるのである。逆に周囲の環境が安定してきた場合には、それぞれの個体に雌雄が発生し、突然変異種の発生率も抑えられる。原始的ではあるが非常に効率的なこのシステムは、攻性生物の種としての強さを、より強固なものにしているのだ。

兵器としての攻性生物

辺境を旅する商人の護衛を生業とする、ハンターと呼ばれる者たちがいる。彼らは、退治した攻性生物の内蔵や甲皮を、後生大事に村まで持って帰るという。高い戦闘能力をもつ攻性生物は、バラバラの器官単体でも武器の材料となるからだ。

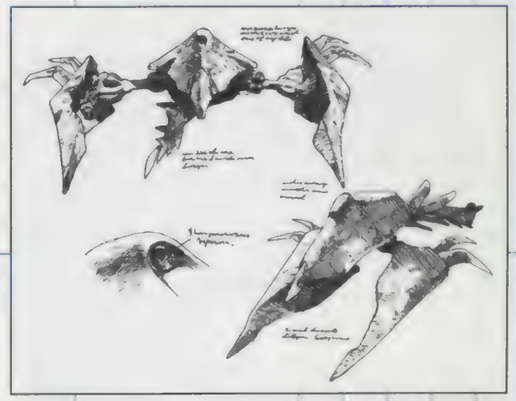
攻性生物の外敵への攻撃方法は、確かに生物というより兵器として分類するべきものが多い。単純な体当たりにしても、その強固な甲皮をもってすると、突撃戦艦の強行追突戦法以上の威力となる。ここで、簡単に攻性生物を戦闘手段で分類してみよう。

肉弾系……身体の一部、または全体を使って相手に体当たりを敢行するもの。恐らく最も多数の種が利用する攻撃手段。その硬い甲皮を入手できたなら、砲弾の外殻や各種兵器の装甲として利用できるだろう。

砲弾射撃系……口腔や気門にあたる器官から、体内で生成された粘液状の分泌物(生体弾)を発射するものが多い。火薬と同じ原理で爆発を起こし、甲皮に生えた刺を吹き飛ばすという剣呑な種も発見されている。

雷撃兵器系……あのメッカニアで実用化された雷撃兵器と同様の、雷撃を発する器官を持つ攻性生物も存在する。この器官に関しては攻性生物の死と共に機能を停止するため、現用兵器への転用は不可能。

上記の他にも、吐く息に毒性があり獲物を麻痺させるものや、放電と呼ばれる現象を起こし全方位にエネルギー流をまき散らすものなども確認されており、その多様性には感心させられるばかりである。これから100年後、200年後に、我々ヒトが攻性生物たちを越えられるかどうかは、はなはだ疑問であると言わざるを得ない。現状で地上に覇を唱えるもの、それは間違いなく、彼ら攻性生物たちなのである。



戦役後にメッカニア近辺で発見された、雷撃兵器発射孔のあるゴライアスのスケッチ。戦争という環境変化が、変異種の発生をうながしたのだろうか。

◆

ゴライアス
goliathe

名称：ゴライアス
体長：7m
体幅：6m
体高：2m
攻撃手段：前肢による打撃

地中からの襲撃者

帝國南部、メッカニア国境付近の峡谷に棲息する小型の攻性生物。普段は地中でピクリとも動かずに休眠状態にあり、地中の水分のみを頼りに生きている。地上に出るのは捕食の時と生殖活動の時だけで、恐らく一生のほとんどを地中で過ごすと思われる。

その捕食行動であるが、捕食の対象となるのは地上にいる生物(ヒトも含む)である。対象の大きさには関係なく、自分のテリトリー内への侵入者があると敏感に反応し、地上へと猛スピードで掘り進み体当たりをしてくるのだ。その獰猛さもさることながら、地下にいながらにして地上の侵入者を感じ取れる感知能力こそが驚異と言えるだろう。これは、頭頂部にある感覚器官で、侵入者を熱源として感知しているのだ。ヒトと同程度のサイズと熱量を持つ物体なら、20～30m離れていても感知して襲ってくる。地中を掘り進むスピードも相当なものなので、一度狙われると逃げ延びるのは不可能である。

ただし、このゴライアスにもひとつだけ弱点がある。それは、メッカニアで産出される"香石"と呼ばれる鉱物で、この鉱物の持つ何らかの作用は、ゴライアスの熱源感知機能を妨害することができるらしい。メッカニアの国境警備兵はこの香石を常に携帯し、ゴライアスの襲撃から身を守っている。

◆

◆

ナーガ
naga

名称：ナーガ
体長：60～120m
体幅：18m
体高：10m
攻撃手段：生体弾、顎爪、触手ヒレ

地上最大の共同体

多関節の長虫のような形態で、大陸東方の大森林地帯に棲息している。ほとんど単独で行動し、群れを成すなどの習性はない。ただし、個体同士の間にある種の共振作用があるらしく、一体のナーガが攻撃を受けて危険な状態になると、付近にいた別のナーガが助けにやってくるという珍しい生態が観測されている。

さて、ナーガで特筆すべきはその大きさであろう。成体のなかには、なんと帝国の大型戦艦を越える体長のものも存在するのである。また、一種の重力制御器官らしきものの働きで、その巨体にも関わらず、かなりの高速で低空を飛行することが可能。密生した樹々の隙間を縫って舞い飛ぶナーガは、グロテスクな外見を忘れるほど優美である。

ところが、このナーガ、実は小型の攻性生物の群生体であることが最近わかってきた。一関節がひとつの個体で、十体前後の個体が連結して一体のナーガとなるのだ。前述した個体間の共振作用が、この関節ごとの関係にも通用するのなら、ナーガ総体での情報処理能力は通常時の数倍になる。高い反応速度を維持したまま、より強く、大きくなろうという攻性生物の本能が、この特殊な群生体への進化を促したのであろう。

◆

◆

クーリア
courea

名称：クーリア（乗用種）
体長：4ｍ
体幅：1ｍ
体高：2.5m
攻撃手段：乗り手による

飼い慣らされた野性

帝國南西部に住むブリーダーと呼ばれる一族は、ある生き物を飼い慣らし乗用獣として他の部族に売ることで生計を立てていた。その獣は、うまく調教するのに長い期間を必要とするが、いったん慣れれば乗り手の指示に忠実に従うようになる。このクーリアと呼ばれる獣が、辺境に住む人々にとって、生活に欠かせないパートナーとなっていることは衆知の事実だろう。

だが一般には意外と知られていないことだが、このクーリアもまた攻性生物の一種である。確かに外骨格のものが多い普通の攻性生物と比べると、内骨格のクーリアを同じ攻性生物と思えという方が無理がある。だが、休みなしに砂漠を横断できる体力、100mを2～3秒で駆け抜ける脚力は尋常ではない。また、一見ヤワに見える外皮も、雷撃兵器の二連射にすら耐え得る耐熱、耐衝撃能力を持っている。噛みつき以外の攻撃手段こそ持たないが、こと生命力に関して言えば、攻性生物の資格充分と言えよう。

この強靭さに着目したメッカニア軍は、軍事用に調教されたクーリアを用いた騎馬兵団を六個師団編成、国境警備隊を始めとする多くの拠点で、騎馬兵団が主力として活躍している。現在メッカニア科学工廠で研究中の個人用雷撃兵器が実用化された場合、この攻撃力と機動力を合わせ持つ騎馬兵団は、大陸中最強の軍隊となりうる。これは、もはや新種の攻性生物の誕生と言っても、過言ではない。

◆

◆

ビーフライ
beefly

名称：ビーフライ
体長：12m
体幅：14m
体高：12m
攻撃手段：生体弾（神経毒が含まれる）

超振動する羽翅器官

ビーフライは、遺跡内の地下水路に好んで棲息する、小型の攻性生物である。獲物を感知すると水中を高速で疾走し、その後空中に飛び出して尾の先から神経毒を含んだ生体弾を発射、麻痺して水中に落下した獲物を、ゆっくりと補食するという習性を持つ。

だが、ビーフライの手足に当たる器官は完璧に退化し、三節に分かれた体幹部の第二節に、わずかに痕跡と思われる触肢があるのみ。これでは、陸上を拠点として活動するのは困難であるので、基本的には水棲生物なのではないかと思われる。そして、その代わりに発達したのが、体側部にある特徴的な羽なのだ。

この羽は、実は羽ばたいて飛ぶための物ではない。少々考えればわかるのだが、この面積では、とても自重を支えるだけの揚力を産み出せるわけはない。ならば、どうやって宙を自在に舞うことができるのか？

この飛行メカニズムの謎は、これまで大きな争点となっていた。それは現在も完全に解明されたわけではないが、ビーフライの移動時（水中、空中を問わず）に、羽翅器官が起こす超振動が鍵を握っている。どうやら、この超振動で高度な重力制御を実現しているらしいのだ（実際、帝國ケンダッパ隊とビーフライの交戦の折に、砲弾の軌道が曲げられたことも観測されている）。今後、アカデミー科学技官の協力も得て調査が進むことになるが、すべての神秘が明かされるかどうかについては定かではない。

◆

◆

タイタン
titan

名称：タイタン
体長：10m
体幅：10m
体高：5m
攻撃手段：不明

光なき世界の住人

タイタンもまた、ビーフライと同じく遺跡内部の地下水路で発見された小型攻性生物である。外見は、羊虫のような身体に羽が生えたもので、前頭部に三対の感覚器官が備えられている。これは、いわゆる"眼"なのだが、機能的には通常の生物のそれと大幅に差がある。わかりやすく言うと、熱と音を感知する眼とでも言えるもので、色や形などを認識することはほとんど不可能なのである。

これは、タイタンが嫌光性(光を嫌う性質を持つ)の生物であることに起因する。タイタンの棲息環境は遺跡の最深部に限られ、ほとんど光というものが存在しない。元々普通の生物であったのがこの環境に適応したのか、最初から暗闇でしか生きられないため遺跡の奥を棲息環境として選んだのかは知る由もない。だが、この不思議な生態を持つ生物が存在することは、事実なのである。

ただ困るのは、こういった環境にしか棲息していない関係上、目撃例がたいへん少なく標本の採集もひと苦労であるということだ。そのため、詳しい生態の解明はほとんど進んでいない。将来的に、タイタンのように暗闇を見通せる観測機械が発見されるまでは、暗闇の世界は彼らの物としておくべきかもしれない。

◆

◆

タラン
tarran

名称：タラン
体長：4.1m（12m）
体幅：4.8m（12m）
体高：11m
攻撃手段：生体弾
※括弧内は外殻を展開した状態

禁忌の海の戦闘妖精

水棲の攻性生物で、とがった頭部と三角錐を逆さにしたような体幹部からなる。普段は海面近くで三~四十体のコロニーを作り、休眠状態でたゆたっている。また、海中の有機物から栄養素を吸収しているらしく、捕食行動も行わない。

こうして見ると攻性生物とは名ばかりのおとなしい生物のようだが、上空からテリトリーへの侵入を試みるものを感知すると、彼らは思いもよらない攻撃行動に出る。四~五体のタランがひと組となり、体幹の下部にあるノズルのような排気口から凄じい勢いでガスを噴出し、一気に高空（最高1000m）まで上昇。その後、体幹部を覆う外殻を開いて、生体弾を吐き出すのだ。まれに、数体のタランが縦に連結し、鎖を振り回すように体当たりを仕掛けてくることもあるが、これは侵入者とタランの戦闘能力の差が激しいとき（侵入者の方が大型の生物の場合）に限られるようだ。

捕食するわけでもないのに、なぜこのような行動に出るかは不明であるが、ある程度の推測はできる。タランが棲息する禁忌の海近辺は、今でこそ生命の灯が感じられない場所だが、かつては空中を攻性生物が舞い飛ぶ、タランにとっては戦わざるを得ない場所だったのだろう。だが、現在、そこは訪れる者もいない死の海である。いずれ、世代を重ねたタランから、攻撃本能が消えてしまう日が来るのかもしれない。

◆

◆

タドン
t a d o m n

名称：タドン
体長：8m
体幅：9m
体高：6.5m
攻撃手段：不明

幻の攻性生物

メッカニア戦役時、辺境のある村で確認された、珍しい中型の攻性生物。当時その村は、あの旧世紀の巨大艦シェルクーフの襲撃を受けており、タドンとシェルクーフとの関連性について、さまざまな説が飛び交った。だが、なにしろ目撃例がその一件だけとあっては、研究の進めようもないため、わずかな観測結果と推論のみを元にした記述となることをあらかじめご了承いただきたい。

タドンは、芋虫状の体幹部とその左右に付随する太い脚部からなる、外骨格型の攻性生物である。観測時には、目立った攻撃行動には出ていないが、正面にある単眼のような器官は恐らく雷撃型兵器の射出口であると思われる。また、かなり巨大な体躯を持つわりに、足跡などの痕跡を残していないことから、何らかの重力制御機能を持つのではないかとも推測される。

ここまで読んで、タドンとは実は旧世紀のテクノロジーで造られた兵器ではないのかと、疑問を持たれる方もいるかもしれない。だが、そうではないという証拠がひとつだけ残っている。この襲撃の際に死んだと思われるタドンの外殻と、その体液である。どうやら、この生物は活動停止後の自己消化（俗に腐敗ともいう）速度が極端に速く、我々調査団が村に入ったときには既にほとんどの体組織が失われていたが、わずかに残された体液を分析した結果、間違いなく生物であることだけは確認された。より深い研究のためにも、新たな標本の採取が待ち望まれる。

◆

◆

セコム
x e c o m

名称：セコム
体長：7m
体幅：5.8m
体高：4.2m
攻撃手段：なし

彷徨う探索者

セコムは現在のところ、主に旧世紀の遺跡、それも活動中の遺跡で目撃されることが多い攻性生物である。生命維持に必要な何らかの要素を、遺跡の機能に依存しているためとも考えられるが、かつてシェルクーフとの遭遇時にも出現したことが観測されている。そこで打ち出された説が、セコムは自分が所属するグループの他の攻性生物に対して、警報者としての役割を果たして共存しているのではないか、というものである。

これまでに帝國は幾度となく遺跡の調査を実施しているが、調査対象の遺跡が活動中だった場合、いちばん最初に遺跡内、または外縁部で遭遇する攻性生物は、まず間違いなくこのセコムであった。調査隊と遭遇した個体は、観察するように辺りをウロウロした後、そのまま遺跡内へと戻っていく。そして入れ替わりに、狂暴な攻性生物の群れが調査隊に向けて襲いかかってくるのだ。この行動を見る限りでは、セコムが外敵の侵入を、遺跡内の迎撃担当の攻性生物に伝えているとしか思えないのがおわかりであろう。

実際に入手できた標本を分析してみると、後頭部の大きな突起の中に様々な感覚器官の存在が確認された。音を感知する器官、熱源を感知する器官、光を感知する器官に加え、動体にのみ反応する特殊な感覚器官まで備えている。そのくせ、攻撃に必要な器官はひとつも見当たらないのだ。セコムは、その特殊な能力をもって、他の攻性生物との共生という極めて希有な生態を獲得した、索敵専門の攻性生物なのである。

◆

◆

シーランス
sealance

名称：シーランス
体長：27m
体幅：21m
体高：20m
攻撃手段：生体弾

成層圏を舞う翼

これもまた、シェルクーフと共に確認された攻性生物であり、同時に現時点で最も高い高度を飛行可能な生物である。遭遇時の詳細な観測結果は以下の通りだ。

シーランスと交戦したのは、シェルクーフの追跡に当たっていた第一機甲連隊所属の大型戦艦（艦名は機密のため伏せられている）。追跡中、シェルクーフが高度を上げ始めたため、大型戦艦も航行可能高度一杯まで上昇した。そのとき、突然上空から（シェルクーフから飛び出てきたという証言もある）三体のシーランスが現われたのだ。頭部は小さく、そのつけ根に三枚の翼（垂直に一枚、水平より下向きぎみに二枚）を持ち、さらにその後方に先太りの体幹部が尾羽を広げるように続いていた。シーランスの群れは、艦へ向けて粘着型の生体弾を発射した後、すぐに高高度へと上昇し、再び艦のそばまで戻り生体弾を撃つというヒットアンドアウェイ戦法で戦い続けた。だが、機関部に損傷を受けた戦艦が高度を下げ始めると、出現時と同様、唐突に姿を消したのである。

これらの証言から、シーランスが畏るべき高機動性を持っているということが推測される。また、その戦闘行動には何かしらの知性すら感じられる。ぜひ再度の接触を図りたいが、その後発見されたシェルクーフの残骸にも痕跡は残されておらず、探索のメドは立っていないのが実情である。

◆

ジム
g i m n

名称：ジム
体長：11m
体幅：17m
体高：5m
攻撃手段：生体弾

内骨格と外骨格の奇妙な融合

シェルクーフ事件で、帝國軍は数多い貴重な攻性生物の研究材料を得たわけだが、このジムほど完全に近い形の標本を残したものは他にいない。帝國アカデミーに送られた時点では、その個体は片翼を失ってはいたものの、わずかに生命反応が確認されていた。これは大きな収穫であった。

現在この個体の研究により、生体弾の体内での合成過程や、傷ついた甲皮の修復方法など、これまで未確認だった様々な事実が判明しつつある。だが、それらの発見がかすんでしまうほどの驚くべき特性を、このジムは備えていた。体幹部が外骨格であるのに、両翼のみが内骨格という、今までにない奇妙な体構造を持っていたのである。

いかなる進化の経路を辿って、ジムがこのような構造を持つに至ったのかは謎である。研究者の中には、これこそ伝説のドラゴンの退化した(あるいは進化した)姿である、という説を挙げるものもいるが、それは早計というものだろう。カルラの機銃掃射で撃墜可能な程度の攻性生物が、あの"死と破壊をもたらすもの"と畏れられるドラゴンの末裔とは、少々無理があるのではなかろうか。確かに、今に伝えられるドラゴンの姿の描写と似通ったところはあるが、これはむしろ疑態(自分より強い生物の形状を真似することで捕食者から身を守ること)であると判断した方が自然だろう。さらなる研究が待たれるところだ。

◆

ランドドーラ
rand-doula

名称：ランドドーラ
体長：43m
体幅：20m
体高：20m
攻撃手段：生体弾、ビット、雷撃機雷

至高なる力の具現

この項の締めくくりとして、ここで攻性生物の脅威について語っておきたい。現在までに様々な攻性生物が研究、解明され、ヒトは徐々にその版図を広げつつある。旧世紀の遺物の力を借りてではあるが、進化の頂点に立つことが夢ではなくなったかのような錯覚すら覚える。だが、それはとてつもない思い上がりなのではないだろうか……。

ヒトという種が初めて“それ”と接触したのは、メッカニア連邦が未だ南方の小国であった頃。当時、帝國は旧世紀の遺跡の調査を順調に行っており、発掘品の調整技術も爛熟を極め、まさに天下無敵の幻想に浸りきっていた。だが、“それ”＝ランドドーラが、その幻想を完膚なきまでに叩き潰したのだ。

詳細はこうである。帝國南東部にある活遺跡（特に場所は秘す）の調査のため、大型戦艦を含む機甲大隊が派遣された。まず、遺跡の最深部に繋がると思われる地下水脈の入り口を発見し、そこを艦砲射撃によって広げた後、ケンダッハ及びアシュラを中心とする突撃隊で遺跡を中枢から制圧する予定であった。だが、その時、地下水脈の中のランドドーラは既に目覚めていたのだ。突撃隊が穴に姿を消した直後、嵐の海のような激しい水音が響き渡り、穴からは炎と突撃隊の残骸が吹き上がった。続いて十字型の飛行物体と小さな赤い浮遊物が出現し、加えて青く輝く光線が一瞬で大型戦艦を貫く。遅ればせながら残りの艦艇も反撃を開始したが、十字型の物体が乱射する弾と、赤い浮遊物から狙いすましたように飛んでくる光線とで、一瞬にして一個大隊が壊滅してしまったのだ。

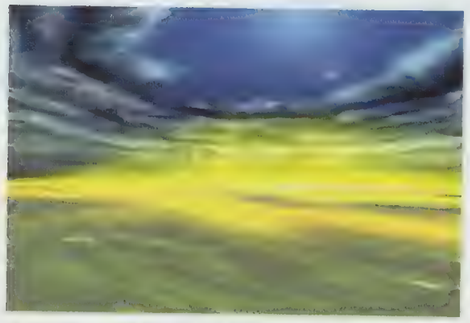
結果、生き延びたのは、通信のために単独で上空待機していた高速駆逐艦のみ。敵の本体を確認することすらできず、多数の死者を出すという、帝國史上最悪の悲惨な調査行となった。そして、時の皇帝はそれ以上の調査を打ち切り、この遺跡は不可侵のまま放置するよう勅令を出したのである。

ヒトは脆弱である。いかに、帝國が多くの国家を従えようと、一体の攻性生物の調査すらままならない矮小な存在なのだ。だが同時に、その攻性生物すらも力として利用することができる強靭さも合わせ持っている。ヒトと攻性生物とを両端に乗せた天秤が、これからどう傾いていくのか、学術的興味の絶えないところである。

◆

第二章　生物

攻性生物総論



大陸北部にある禁忌の海の映像。攻性生物ですら、死後は通常の生態系に組み込まれる。たとえ、絶滅する運命だとしても、その存在の痕跡はこの惑星に刻み込まれることだろう。そして、それはそのまま我々ヒトにも言えることである。

ヒトと攻性生物

ＥＫ「旧世紀に破壊をもたらした異形のものたち」
ＥＫ「旧世紀に造られた、生きている最終兵器」
ＥＫ「神がヒトに与えたもうた最後の試練」

これらは、世間一般に言われている攻性生物の評価のごく一部である。生物学的見地から言わせてもらえれば、さしずめ「食物連鎖の輪から外れ、孤立した系の中で進化の袋小路へと突き進む生命」とでもいったところか。もう少し簡単に言えば、他者に何も与えず消費するだけで、そのうち滅ぶのは間違いなさそうな生物である、ということだ。

ここまでに紹介した攻性生物の生態をまとめてみると、そのことがよくわかる。まず、彼らは自己の保存よりも、対象の破壊を優先させる傾向にある。そして生殖に関しても、戦力として充分な個体数を揃えるのが生殖の目的で、種の保存のためでないことも確認されている。これでは、種族繁栄は夢のまた夢である。

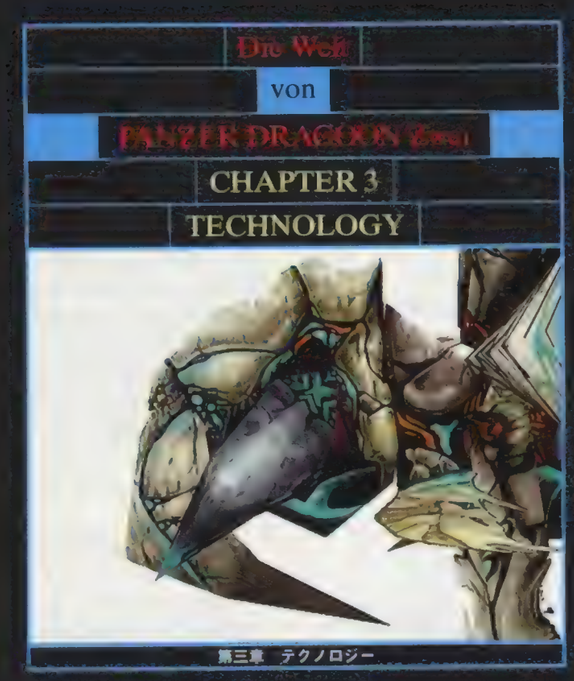
だが、実はもうひとつだけ、"食物連鎖の輪から外れ、孤立した系"で生きる種が存在する。攻性生物と覇権を争う唯一の種族。そう、我々ヒトがそうなのだ。

例えば、ヒトの社会で大きな力をもつ軍隊の行動様式を見てみると、先ほどの攻性生物の生態との共通点に気がつくはずだ。まず、個人の命より目標の破壊が優先する。また、人員が欠けても即座に原隊から補充される。どうだろう。攻性生物の自己保存と生殖の原理と比較して、奇妙な類似性が見られないだろうか。もちろん軍隊は、ヒト社会の中の極めて狭い側面である。だが、我々全体が攻性生物と同様のものになってしまう危険性は、薄々感じてもらえただろう。

攻性生物は自分がどうして他者を攻撃するのか、疑問に思うことはない。環境に適応して体構造をいくら変えても、その行動原理は変えられないのだ。それは本能に刷り込まれた、原始の記憶だからである。だが、ヒトは常に迷い、疑問を抱えている。状況や環境に応じて、行動原理も変わり続ける。この特性は一見生存に不利なようだが、変動の時代を生き抜くためには、最も重要な資質なのだ。

そしてヒトは今、まさに変化を要求される分岐点に来ているのかもしれない。旧世紀の力をより強力に結集して攻性生物を駆逐し、武力をもって全世界の生物の上に君臨するか。それとも、環境とのバランス※脚注を考慮し、無理な領土拡張や遺跡探索も控え、よりフレキシブルに生きていくかだ。将来、ヒト達が選んだ答えに、進化の神はどう答えるのだろうか。

※環境とのバランス＝この場合は、"ヒトにとって都合のいいバランス"を示す。どんなに穏便にやろうと、ヒトの住みやすい環境を造る以上、10や20の滅亡種が出ることは覚悟するべき。どんなに自然を残そうが、魚が陸上で生きられないのと同様に、適応できない種が出てきてしまう。だが環境保全に腐心しすぎると、今度はヒトの側が適応できない。痛し痒しである。

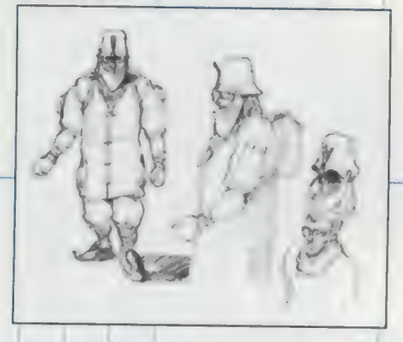


第三章　テクノロジー　テクノロジー概論/借り物の物質文明

■大陸内の勢力図

沿岸地帯に陣取る帝國と、乾燥地帯の連邦国家メッカニア。その勢力争いは帝國の圧倒的優位だったが、メッカニアの雷撃兵器発掘により、崩れつつある。

■帝國軍軍服



■旧世紀の銃器

このような、小型の携帯用武器もごく稀に発掘されることも……。

兵器考察の目的

様々な脅威の存在する世界において、優れた武器は、自己を防衛するために必要なものであった。優れた武器を手にした者が、攻性生物をはじめとする脅威から身を守り、己の生活圏を確保することができた。

人が国家を形成するようになり、その生活圏が拡大するにつれ、個人の生死を左右する要素であった武器は、多くの人間の生死と国家の存亡を左右する兵器へと発展していった。そのため、各国で開発・製造される兵器には常にその国の最高のテクノロジーが集約され、その時代の技術力の粋を結集して造られたメカニズムの極致とでも言うべきものとなるのは当然のことだ。

このことからも、兵器の持つ戦闘用としての目的は別として、その開発が一般的な技術水準の向上に多大な影響を及ぼすことは容易に想像できる。

即ち、どのような兵器が開発され実戦に投入されているのかを知ることは、その時代のテクノロジーを知るという点で、非常に大きな意味を持ってくるのである。もちろん、戦力バランスによる大陸の軍事情勢を理解する上でも、重要な知識となることは間違いない。だが、兵器全般を解説することは非常に困難である。というのも、兵器開発はあまりにも多岐にわたり、小銃などの個人携帯用武器まで含めるならば、その膨大な量に圧倒されてしまう。そのため、ここではそうした軽兵器を省略し、大陸の軍事情勢に大きな影響を与える重兵器に焦点を当て、帝國輸送艇、メッカニア回転砲台などの注目すべき兵器の技術力を解説する。

借り物文明

兵器を通して現代最高のテクノロジーを眺めてみると、そのほとんどが現存する旧世紀の遺物そのものや、その加工品に過ぎず、独自の技術により開発された重兵器はほとんど見当たらないことに気づく。つまり、帝國にしろメッカニアにしろ、持ちうる最高の技術は旧世紀遺物の活用型に過ぎない。

現代のテクノロジーの粋を集めたものである筈の兵器が、旧世紀の遺物に過ぎないということ。それは、現代のテクノロジーそのものが、旧世紀テクノロジーの借り物でしかない、という事実を示唆している。我々は、こうした文明形態を、"借り物の物質文明"と呼ぶ。

旧世紀テクノロジーの活用

もちろん、そのテクノロジーの使用効果に"借り物"と"開発した物"との差があるわけもなく、"借り物"であるからと言ってそのテクノロジー自体が劣化するわけではない。しかし、その構造が理解されている"開発した物"である場合に、テクノロジー自体に改良を加えて発展させていくことや、その応用によって新たな技術を開発していくことが可能であるのに対し、"借り物"である場合には、

そのテクノロジーの活用は使用のみに限定され、独自の開発を行うことができないのである。

特に、旧世紀テクノロジーの多くがブラックボックスになっているために、破損しているものを修理することもできず、現存しているものをそのまま使用することしかできないのが現状である。

こうした実情により、兵器開発は、事実上旧世紀の遺跡発掘によって行われることになる。使用可能な旧世紀テクノロジーを入手することこそが、兵器開発に欠かすことのできない第一歩となっているのである。

旧世紀遺物の多くは、大陸各地に点在する遺跡内より発見されるため、各国とも、遺跡の調査および遺物の使用法解明に多くの資金と人材を注いでいる。こうした動きに関しては、各国の歴史考察のページで触れているので、ここでは簡単な説明にとどめておく。

大陸の軍事バランス

大陸における帝國の軍事的優位は、メッカニアが旧世紀の雷撃兵器(光学兵器)を発掘したことにより失われ、両国の紛争は激化の一途をたどりつつある。

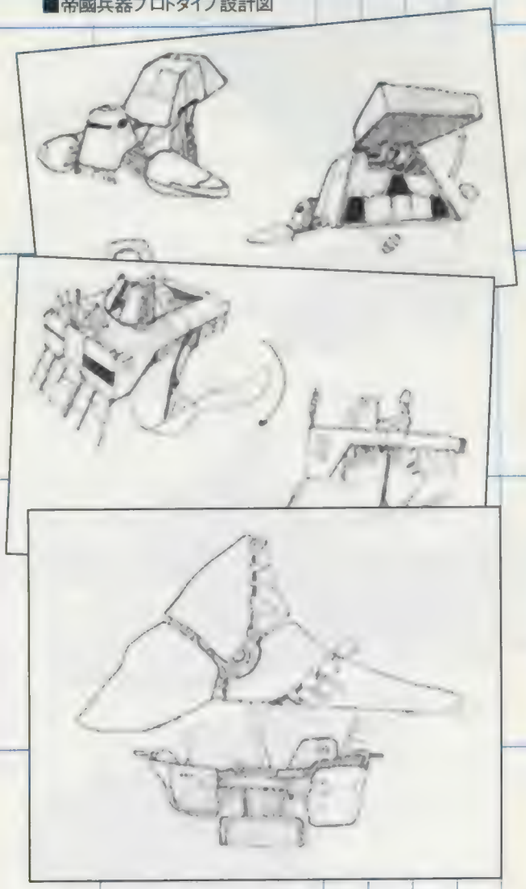
旧世紀という共通のテクノロジー基盤を持つ両国の軍事的技術は根本的な部分では同一のものであるが、発掘された遺物の傾向により軍備に差異が生じている。帝國が動力部であるエンジンの発掘と、その使用に秀でているのに対し、メッカニアは兵器そのものの発掘に成功した。大陸に広がる遺跡を武力によって制圧し、その発掘を行おうとする帝國の空中艦隊。そうした帝國の動きから自国の領土を保持しようと抵抗するメッカニアの対空兵器。こうした軍事技術の違いは、偶然にも、それぞれの国が望む型となっていた。

空白地帯

大陸北部に広がる禁断の地。そこは人類の勢力の及ばぬ"力の空白地帯"である。そこには多くの遺跡が現存しており、旧世紀のテクノロジーを手に入れようとする帝國と、帝國に対抗するためにやはりそのテクノロジーを手に入れようとするメッカニアとの紛争は激化の一途をたどっている。

"借り物"に過ぎないテクノロジーによって、更に大きな"借り物"を得ようとする動きは、既に引き返すことも、留まることもできない段階にさしかかっている。我々ができることは、そうした現状を理解し、その中で自分がどのような立場で行動するべきなのか、その指針となるような思想を自ら練り上げることではないだろうか。テクノロジーは単なる道具としての技術ではなく、それを活用する人々の思想に大きな影響を及ぼすものである。テクノロジーを知ることは、それを活用する人々の思想を理解する上で、また、人々の生活する世界を知る上で、大きな助けとなることだろう。

■帝國兵器プロトタイプ設計図



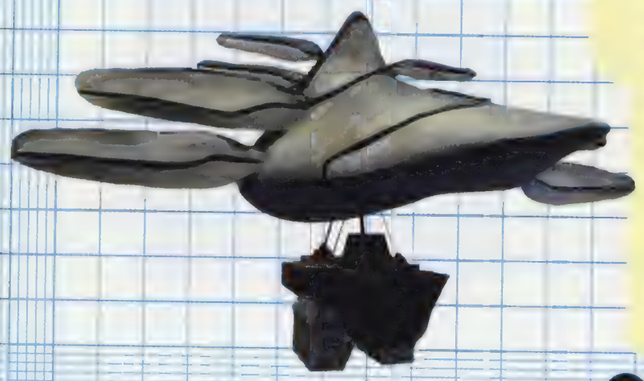
帝國の積極的な発掘・研究は、より強力な兵器を次々と生み出している。

第三章　テクノロジー

テクノロジー各論/帝國の兵器

名称:カルラ
系列:帝國軍戦闘機
全長:14m
全幅:16m(格納時は主翼を畳むため4m)
全高:4.8m
武装:小口径砲一門／対地砲二門

名称:大型戦艦
系列:帝國軍空中戦艦
全長:80m(非発掘部:41m)
全幅:40m(羽根含:85m／非発掘部:20m)
全高:母艦仕様59m／攻城仕様57m(非発掘部:22m)
武装:旋回砲塔二門／オプション(艦載機用コンテナ、兵員用コンテナ、攻城用衝機、攻城錨射出機など)



帝國と旧世紀エンジン

他国に先駆けて、旧世紀テクノロジーの活用に成功した帝國は、軍事的な優位に立つことができた。それは、発掘した旧世紀エンジンによって実現した空中戦艦を活かした、立体的な戦略によるものだった。

空からの圧力により他国を圧倒した帝國は、更に飛行兵器の開発に力を注いだ。結果として、帝國軍といえば“空の軍隊”と誰もが思うほどの、強大な空中機甲師団を編成するに至った。

ここでは、そうした“空の軍隊”を代表する兵器について見ていくことにしよう。

戦闘機カルラ

陸上用乗用攻性生物(メッカニアの国境警備隊など)に対し、圧倒的な優位に立てる空からの攻撃を行う、帝國軍標準戦闘機カルラ。まともな対空兵器を持たない地上部隊にとって、高速で襲い来る戦闘機は、まさに“空の悪魔”である。カルラ自体の航続距離はさほど長いものではなく、基本的には大型戦艦のコンテナに搭載され、必要に応じて発進する。機体はコンテナに搭載されるにはかなり大きく、全長14m、全幅16mにもなる。そのため、大型戦艦のコンテナには、最大でも4機程度しか格納することができない。そうした問題を解決するために、大型戦艦と数機のカルラで編隊をつくりつつ、戦艦コンテナ内にも数機のカルラを格納しておき、必要に応じて空中で入れ替えを行い、コンテナ内でカルラのコンディションを整えるという方法がとられている。

大型戦艦

大陸において、帝國が絶大なる制空権を握るきっかけとなった、空爆による先制攻撃。それを可能とした、帝國軍大型戦艦。構造としては、発掘された旧世紀のエンジンに、木造もしくは金属製の(現代の)船体を下げたものとなっている。これは、帝國軍空中艦隊に共通し、後述の中型戦艦も同様の構造である。

帝國軍の標準戦艦でもあるこの船は、オプションにより様々な戦局に対応することが可能となる。代表的な仕様には、艦載機用コンテナを搭載した「母艦仕様」、攻城用コンテナを搭載した「攻城仕様」がある。前者の「母艦仕様」は、前述のカルラなどを搭載するコンテナを付加したものであり、後者の攻城用コンテナは、内部に兵員を収納し、城壁などに横付けして内部の兵員を突入させるためのタラップがついたものである。基本的には前部後部の甲板に一門ずつ旋回砲台を持つが、攻城仕様の場合には、更に艦首に攻城用衝機一基、両舷に攻城用錨射出機各三基(計六機)を搭載している。

基本的な搭載火器は、装填手と砲手により発射される火薬を用いた現代の射出方式のものだが、艦によっては旧世紀の兵器を搭載したものもある。

名称:中型戦艦
系列:帝國軍空中戦艦
全長:30m(非発掘部:22m)
全幅:28m(非発掘部:22m)
全高:60m(非発掘部:10m)
武装:旋回砲塔二門／固定砲一門／攻城用衝機一基

中型戦艦

前述した大型戦艦と基本構造は同様であり、旧世紀エンジンに艦を下げたものである。中型であるのは、発掘されたエンジン部の出力量によるものであり、特定の目的をもって開発された大きさではない。

大型戦艦と異なる部分は、コンテナを搭載できないという点である。しかしながら、両端に旋回砲塔各一門(計二門)、後部に固定砲一門、前部装甲板に攻城用衝機一基を備えており、大型戦艦以上の攻撃力を誇る搭載火器は、その欠点を補って余りあるものである。

こうした中型の旧世紀エンジンを複数使用し、全体の出力量を向上させることは論理的には可能だが、現代のテクノロジーでは複数のエンジン出力を同調させるための微調整を行うことができず、実用化には多くの資金と、なによりも多くの旧世紀エンジンの発掘が必要とされる。後述の輸送艇は、発掘されたエンジンがはじめから同調状態にあったため成功した、稀な例である。

ケンダッパ(スピーダー)

小型軽量化により、前述の帝國軍標準戦闘機カルラよりも、更に高速飛行が可能となったケンダッパ。軽量化のため、搭載火器は砲台一門のみとなっているが、森林地帯などの障害物の多い局面では、その高機動性により大きな成果を上げている。また、攻撃力の少なさを補うために、数機の編隊を組むことが多い。

敵部隊の撹乱などの先行部隊として活躍する他、その機動性を活かして、偵察機としても利用される。

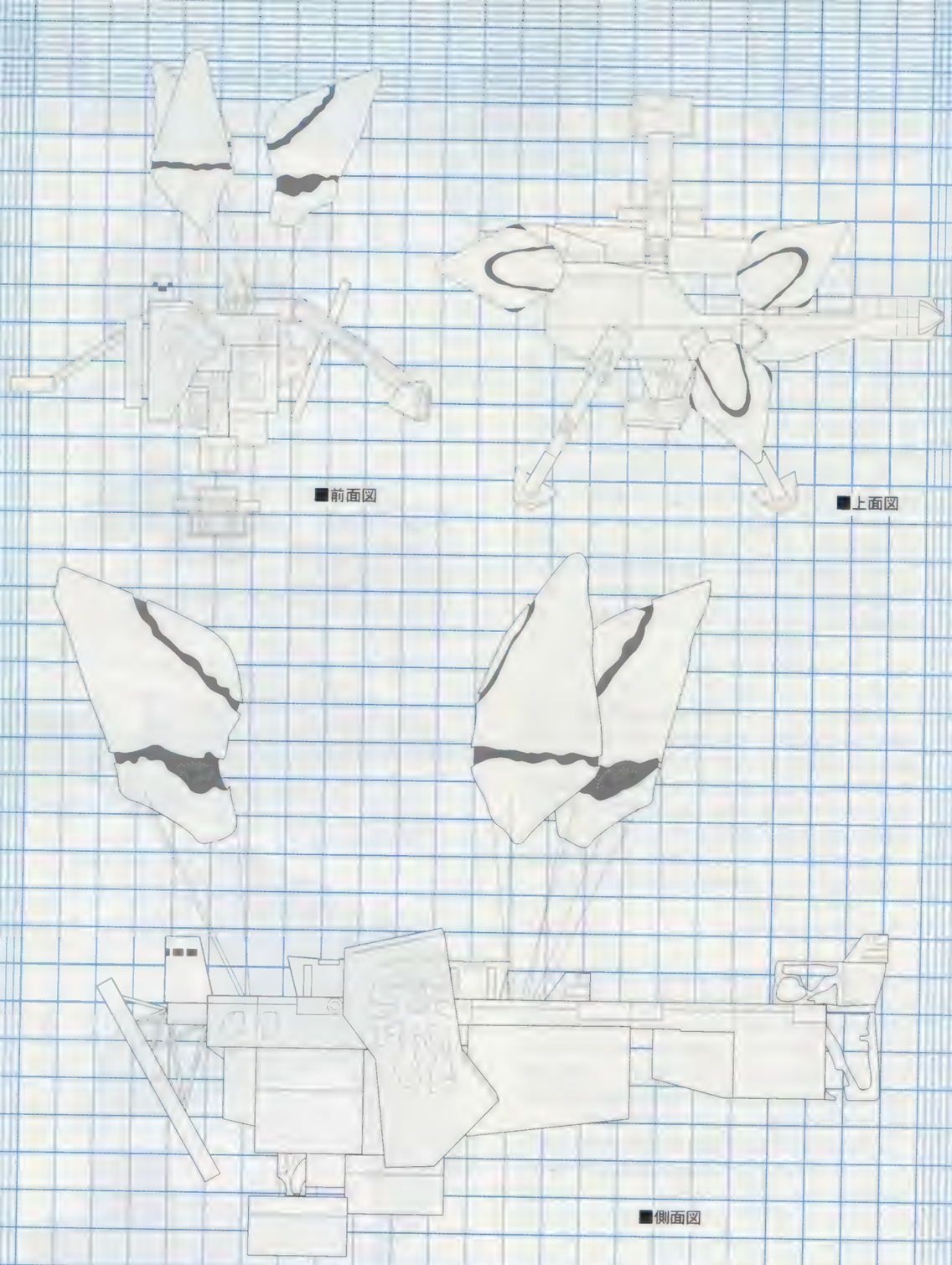
アシュラ(移動多関節砲台)

帝國軍アシュラ系空中移動砲台。大型戦艦に格納され、戦局に応じて発進する。パイロットは、先頭のポッド上部に搭乗する。通常、ポッドには二つの砲台が連結され、砲台の種類によって攻撃は異なる。基本的にポッド部に搭載兵器はなく、貨物として連結するこれらの砲台により攻撃を行う。これが、「移動多関節砲台」と呼ばれる所以である。

ポッドと貨物、貨物と貨物の連結部は滑らかに可動し、狭い地形であっても高速移動、高速旋回が可能となっている。

名称:ケンダッパ
系列:帝國軍攻撃機
全長:12m
全幅:3.5m
全高:5m
武装:砲台一門

名称:アシュラ
系列:帝國軍戦闘機
全長:4m(ポッド部)
全幅:4m(ポッド部)
全高:10m(ポッド部)
武装:なし(貨物部に連結された装備による)



名称:帝國輸送艇
系列:帝國軍空中輸送艇
全長:83m(非発掘部:77m)
全幅:42m(アーム展開時:80m／非発掘部:39m)
全高:66m(非発掘部:31m)
武装:連装旋回砲二基／単装砲三基／旋回砲塔二基／空中魚雷発射台二基

◆

帝國輸送艇
transport ship

死を運ぶ輸送艇

帝國軍空中艦隊に所属する輸送艇は、護衛艦隊を必要とする通常の輸送艇とは異なり、高い攻撃能力を持つ戦艦に近い存在である。

基本構造は、大・中型戦艦と同様に、旧世紀エンジン部に船体部を下げた型であるが、複数の旧世紀エンジンを同時に使用し、多くの貨物の搭載と武装を可能にしている。この複数のエンジンの搭載は、中型戦艦の項でも触れたが、エンジン出力の同調が非常に困難であり、発掘時に既に同調していることが要求される。そうした幸運に恵まれた発掘によって、この輸送艇は造られた。

大型戦艦を凌ぐ攻撃力は、対地爆撃に威力を発揮し、まさに"死を輸送する艇"と呼ばれるに価するものである。もちろん、本来の目的は貨物の輸送にあり、戦略爆撃機、戦艦の類ではない。

機動性と武装

艦底部にある二個の偽装コンテナ内部には連装旋回砲が一門ずつ隠されており、艦左前部コンテナには空中魚雷発射台二基が搭載されている。甲板後部上に旋回砲塔一基、艦最後尾に尾部旋回砲塔一基、更に左舷に二本、右舷に一本あるアーム先端には単装砲を搭載。

それぞれの兵器は、互いの死角を補うように配置されており、同一方向に全攻撃を集中させることはできない。

また、この高い攻撃能力を誇る火器の搭載は、少なからず機動性を犠牲にするものであり、その巨体は対空兵器の格好の的となってしまう。そのため、更に重量は増してしまうが、巨大な装甲によって防御力を上げる必要があった。もちろん、避弾径始(装甲の角度により防御効果を高めることを言う。例えば、約30度の傾斜により垂直の場合の約二倍の防弾効果が得られる。)によって、増加重量を最小限に抑えてはいるものの、それでもかなりの重量になることは、その防御面積を考えれば当然である。

複数のエンジン使用、火器の大量搭載および堅牢な装甲。この輸送艇のような型は、将来の空中戦艦の姿を考える上で、重要なテストケースとなるであろう。

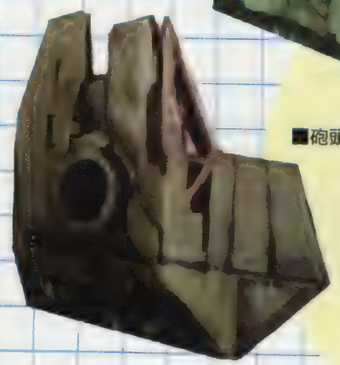
◆

第三章 テクノロジー

テクノロジー各論/メッカニアの兵器

■砲頭部

■基部



■砲頭部

■基部

名称:移動砲台
系列:メッカニア都市防衛兵器
全長:8m
全幅:6m
全高:16m(サイズは全て平均)
武装:大型推進弾発射器一門

メッカニアと雷撃兵器

メッカニアの手に入れた旧世紀のテクノロジーは、帝國のエンジンに対し、更に直接的な兵器だった。

これはメッカニアにとって、幸運と呼べるものであった。帝國と同様のエンジンを手に入れたところで、その活用には帝國の技術の後を追うことしかできなかったであろう。ところが、メッカニアは、帝國が発掘に成功していない強力な兵器そのものを手に入れた。その兵器単体での破壊力では、帝國の全ての兵器を凌ぐ力を持つことになったのである。

空からの帝國の脅威に怯えていたメッカニアは、対空兵器の開発に力を注いでいたが、この雷撃兵器によって、その開発は一気に飛躍することになった。

ここでは、メッカニアの軍事技術の中心である火器について見ていくことにしよう。

移動砲台

帝國の空中艦隊に対抗するべく、メッカニアでは対空兵器の開発に力が注がれた。そのひとつが、この移動砲台である。

都市防衛用に開発されたこの砲台の動力には、旧世紀のテクノロジーが使われている。この旧世紀の動力は、拉致した帝國アカデミー所属の"選ばれし民"から手に入れた情報を元に、遺跡より発掘されたものだ。

対空砲台の小型化がなされていないため、使われている動力では比較的ゆっくりとした移動しか実現できず、高速で移動するターゲットには対応することが難しい。しかし、補足しやすい大型戦艦などに対しては、その威力を充分に発揮することだろう。

また、形状は画一ではなく、発見された旧世紀の動力の型に合わせて、装甲が変形している。

雷撃兵器

大陸の軍事バランスを左右するほどの力を持つ兵器が、この雷撃兵器(光学兵器)である。それまでの、帝國空中艦隊による絶大なる軍事力は、メッカニアのそれを軽く上回るものであった。しかし、実際の使用に耐えうる状態で発掘された雷撃兵器により、対帝國との軍事力の差は、それまでよりも遥かに小さいものとなった。もちろん、この雷撃兵器ひとつで、戦局が逆転するということはないが、それでも帝國の絶対的な優位を失わせるだけの力は持っていた。

現代の戦略兵器が搭載する火器は火薬技術の応用によるもので、攻性生物の生体弾やレーザーのような攻撃兵器の開発は成功していなかった。雷撃兵器の射程距離は、そうした従来の火器よりも遥かに長く、ターゲットの位置さえ把握できれば、戦局は圧倒的に有利となるものであり、その使い方次第によっては、帝國の強大な軍事力の中心である空中艦隊に対する防衛兵器として絶大なる威力を発揮するものである。

この兵器には、一切の手が加えられておらず、全てが発掘当時のままである。雷撃兵器は、現在のところ大陸内でメッカニアのみが保持しており、その意味で他国に与える影響力は、帝國の空中機甲師団に匹敵するほどの非常に大きなものと言える。

名称:雷撃兵器
系列:メッカニア発掘兵器
全長:7m
全幅:7m
全高:7m
武装:大口径光学兵器

国境警備騎馬隊の装備品

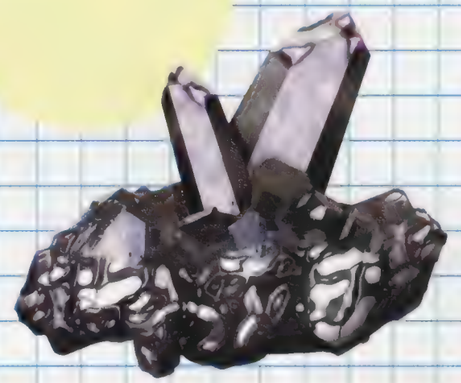
帝國との国境に駐屯する国境警備隊。彼らはパオ(円筒状に造った壁の上に傘のように開閉できる天井を乗せ、全体を布で覆った円形状のテント。高さ4~5m、直径5~6m)と呼ばれる移動式住居で生活し、クーリアに乗り、国境を監視している。

国境警備隊には、ここに取り上げるほどの兵器は配備されていない。しかし、彼らはある特殊な装備品を所持しており、それによって強力な警備能力を発揮している。その装備品こそ、メッカニア領土内の遺跡より発掘された、「香石」と呼ばれるものだ。

香石とは、特定の攻性生物に対してのみ作用する、ステルス効果の得られる鉱物である。ターゲットの認識により攻撃反応を示す攻性生物のうち特定のものは、香石から発せられる何らかの要因の作用により、認識力が低下することがある。

その原理は解明されておらず、民間伝承に過ぎないが、それでも香石の効果は確実に存在する。事実、国境地帯に生息していた攻性生物に、香石を所持する国境警備隊が襲われることはなく、香石の効果が実証された。そこでメッカニアは、国境の攻性生物を駆逐せずに放置し、香石を持たない侵入者を襲わせた。これが国境警備隊の特殊な警備能力の正体である。

なお、帝國が香石を正式に軍の装備品に加えていない理由としては、帝國領土内の遺跡からは発掘されなかったことと、特定の攻性生物にしか作用しないため実用性に薄いことなどがあった。だが、帝國一般民の間では、お守り(メッカニア方面から不正に持ち込まれる希少品)として珍重されるという風潮はあるようだ。

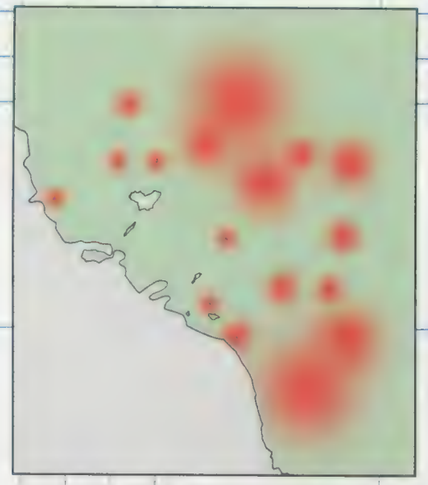


■香石

第三章　テクノロジー

テクノロジー総論/失われた旧世紀

■遺跡分布図



ほとんどの遺跡が、“禁断の地”に存在する。まだまだ未確認のものも多く、今後もかなりの数の遺跡が発見されることだろう。

旧世紀の遺産

現代の最先端テクノロジーであろう帝國とメッカニアの軍事技術の根本は、遺跡から発掘された旧世紀のテクノロジーである。このことは、既に帝國およびメッカニアの軍事技術に関するところで説明した通りである。

大陸で勢力を二分する両国の最高のテクノロジーの基盤を支える旧世紀の遺産。それを知らずして、現代の大陸の真の姿を理解することはできない。

我々は、現代の技術力の根底に流れるものを、そしてその技術力の限界を越えたところに存在するものを知るために、現存する旧世紀のテクノロジーについて知っておく必要があるだろう。

ここでは、旧世紀のテクノロジーについて、現存する遺跡の状況をはじめ、なおもその機能を維持している超大型飛行船や数々の生物兵器について、可能な限り情報を整理する。

遺跡の分類

大陸に現存している遺跡は、その保存状況により、次の三種類に分類される。それは、活遺跡(活動中遺跡)、休遺跡(活動休止中遺跡)、死遺跡(活動停止遺跡)というものである。

活遺跡とは、ほぼ完全な機能を現在も有する遺跡を指し、後述するプラントも、この活遺跡に分類される。こうした活遺跡には、侵入者迎撃システムが常に作動しており、その発掘は困難を極める。それだけに、恵まれた保存状態の旧世紀テクノロジーを入手することも可能だ。

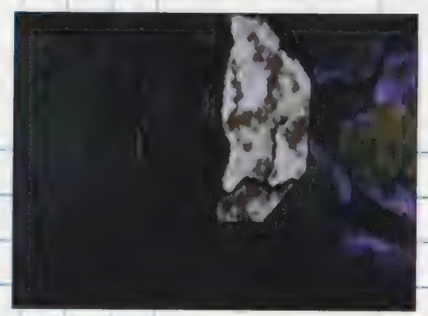
休遺跡は、一見すると活遺跡であるように思えるが、その内部システムは機動しておらず、野生化した攻性生物などの巣窟となっている場合が多い。ただし、何らかのきっかけにより遺跡内部の動力が作動を始め、残された機能が活動を開始する可能性が残されている。ここが、死遺跡との大きな違いである。

死遺跡とは、文字通り、機能が完全に死んでしまった遺跡のことだ。こうした死遺跡は、外見からして廃墟然としている場合が多く、素人であってもそうであるとわかる。ただし、入り口付近が廃墟化していても、その内部の最深部は活遺跡であったという例も報告されており、やはり専門の研究者以外が素人判断で安全と思うのは危険である。また、遺跡自体が完全に死んでいる場合でも、野生化した攻性生物の巣窟となっていることが多いので、やはり迂闊に近づくべきではないだろう。

このように、状況によって分類される遺跡ではあるが、“禁断の地”に現存する遺跡の多くが、活遺跡であるらしく、そこには我々のまだ目にしたことのないような、高度なテクノロジーが未だに活動していると推測される。特に、この地帯の研究に意欲を注いでいるのは、帝國アカデミーであり、多大な資金と軍隊を、そこに投入している。

しかし、それでもなお、多くの遺跡が手付かずの状態で残っている。それは、遺跡の数が多いという理由によるものではなく、帝國の軍事力をもってしても、その地域の活遺跡を制圧することができないためだ。また、そうした帝國の動きは、遺跡の活動に刺激を与える結果となり、場合によっては、発掘を更に困難にしている。

■遺跡内部の様子



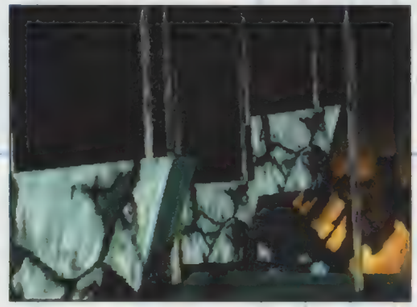
テクノロジーの亡霊

活遺跡の内部で、今なお生き続ける旧世紀の遺物。時にそうしたテクノロジーは、遺跡の外部へと向かい、我々の前に姿を現すことがある。後述するシェルクーフなどは、その代表的なものと言えるだろう。それらは“暴走するテクノロジー”と呼ばれ、現代の人々の脅威となり、畏怖の対象となる。

もっとも“暴走するテクノロジー”とは、メッカニアの人々の使う表現であり、帝國アカデミー内では、正当な後継者を求めて彷徨い歩く寂しげな“テクノロジーの亡霊”と呼ばれている。このふたつは、旧世紀のテクノロジーに対する、専門家と非専門家の認識の違いが如実に現れている言葉であろう。

以降では、この“暴走するテクノロジー”であり“テクノロジーの亡霊”である、現在なおも機能を維持している旧世紀遺物について、帝國でもメッカニアでもない、中立の立場から見ていくことにする。

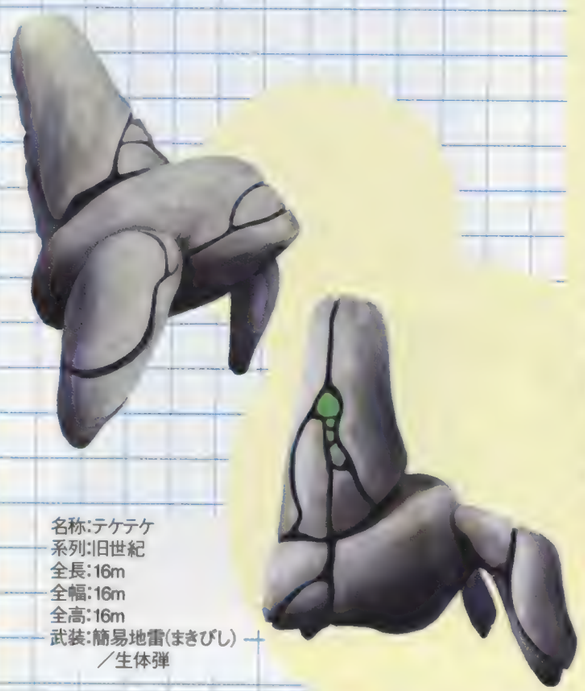
現代の世界で生きていくためには、常に冷静に状況を把握する力を養い、自分がどうするべきなのかを思考する力を培っておく必要がある。旧世紀テクノロジーに、中立な立場からアプローチすることは、その最も効果的な手段であると言える。



■遺跡外観のスケッチ

第三章　テクノロジー　テクノロジー各論/旧世紀の兵器

名称:スイーパー
系列:旧世紀
全長:9m(攻撃形態)
全幅:14m(攻撃形態)
全高:17m(攻撃形態)
武装:十文字レーザー
／サーチレーザー



名称:テケテケ
系列:旧世紀
全長:16m
全幅:16m
全高:16m
武装:簡易地雷(まきびし)
／生体弾

プラント概要

森林地帯を抜けた先にある遺跡。この遺跡の複雑な水路の奥には、「部屋」と呼ぶには余りにも巨大な空間が複数存在し、その中には製造中もしくは解体中と思われる生物兵器が現存している。そうした兵器開発施設的な様子から、ここは「プラント(製造施設)」であると考えられる。

この遺跡は前述の「活遺跡」に分類されるものであり、侵入者に対する防衛システムは、その機能を維持している。もっとも、建設当時の機能が完全に活動しているわけではなく、防衛システムの機能が低下している場所には、野生化した攻性生物が巣食っている。

ところがこの結果として、生息する攻性生物があたかもプラントの防衛システムの一部であるかのように侵入者に対し攻撃を加えるため、プラント全体としては高い防衛能力を保持していることになる。これはちょうどメッカニアの国境地帯と同様だが、プラント自体が迎撃兵器を保持していることから、その防衛力は更に高いものとなっている。

スイーパー

プラント内に数多く配置された、対侵入者撃退用の主力兵器である。決められた位置に配置されたスイーパーは、近づいてくる侵入者に反応し、追尾・攻撃を行う。ただし、基本配置ポイントを中心に追尾範囲が設定されており、設定された任意の範囲外にターゲットが移動してしまった場合には、追尾攻撃を解除する。

スイーパーは可変型の高速迎撃機であり、その形態には、攻撃形態と高速移動形態とがある。それぞれの形態に適した攻撃ができるよう搭載された兵器には、攻撃形態時の十文字レーザーと高速移動形態時のサーチレーザーの二種類がある。また、高速移動形態時には水中での移動も可能であり、水中に基本配置ポイントが設定されていることも多い。

攻撃パターンとしては、侵入者と相対距離を保ち、攻撃形態への変形後に十文字レーザーを発射。その後、距離を縮めながら高速移動形態へ変形しサーチレーザーを放ち、待機ポイントへと戻る。なお、変形中は、攻撃不能となる。また、十文字レーザーは直進レーザーだが、サーチレーザーは(発射後にターゲットとの相対位置を保った後にターゲットを襲う)追尾レーザーである。

構造としては、攻撃形態時の上部・高速移動形態時の前部となる「頭部」と、攻撃形態時の下部・高速移動形態時の後部となる「腹部」から成り、「腹部」を破壊されると変形不能となる。

テケテケ(ムック)

前述スイーパーが空中用の対侵入者撃退兵器であるならば、このテケテケは地上用の防衛兵器と言うべきものである。プラント内の通路に隠されるように配備され、侵入者の接近により起動・攻撃を行う。上部ハッチと、三本の脚をもち、滑らかな蛇行軌道を描く。

通路を蛇行する軌道は、攻撃を避ける目的と広範囲に簡易地雷(まきびし)を放つという目的の、攻防一体となったものである。蛇行の幅は距離ではなく、一定のリズムで決定される。一定した行動パターンは予測されやすいが、その欠点を補うために、常に数機で編隊をつくるよう設定されている。

搭載兵器は、上部ハッチから放出される内蔵された簡易地雷と生体弾の二種類。テケテケは、地上用とは言いながらも、水面上を波立たせながら移動することも可能で、生体弾はこうした水面移動時に使用される。

ガーディアン

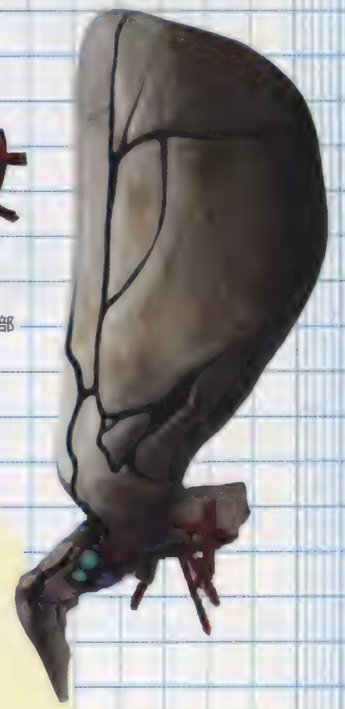
ガーディアンは、プラント内のエレベーター軌道を取り巻くようにつり下げられている。製造中なのか解体中なのか、もしくは破損しているだけなのか、その理由は不明だ。腕や脚と思われる部分も本体周辺に見ることができる。

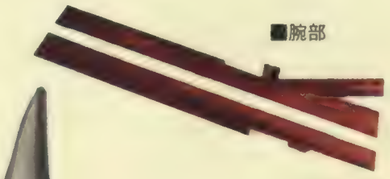
この巨大な旧世紀兵器は、完成型ならば、プラント防衛の要となるものであろう。しかしながら、同プラント内にその完成型は存在せず、不完全な型で残存しているのみである。

固定位置から、接近する侵入者に対し、搭載されたレーザーにより攻撃を行う。相対距離が25mでターゲットサーチをサーチ用レーザーにより行い、2秒後にレーザーを発射する。巨体を覆う装甲の耐久度は高く、打撃用の装甲に覆われた腕による攻撃も大きな威力を持つ。

名称:ガーディアン
系列:旧世紀
全長:30m
全幅:30m
全高:80m
武装:ターゲットサーチ用レーザー
／レーザー／打撃用装甲

■頭部





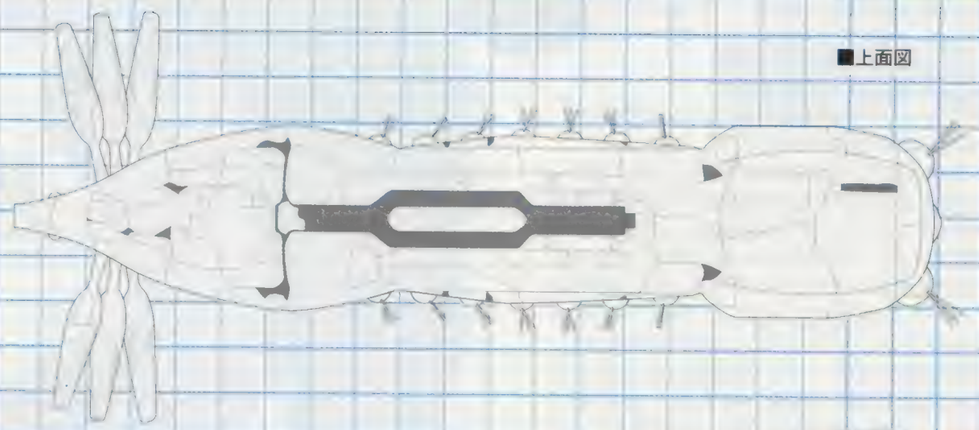
■腕部

■手部

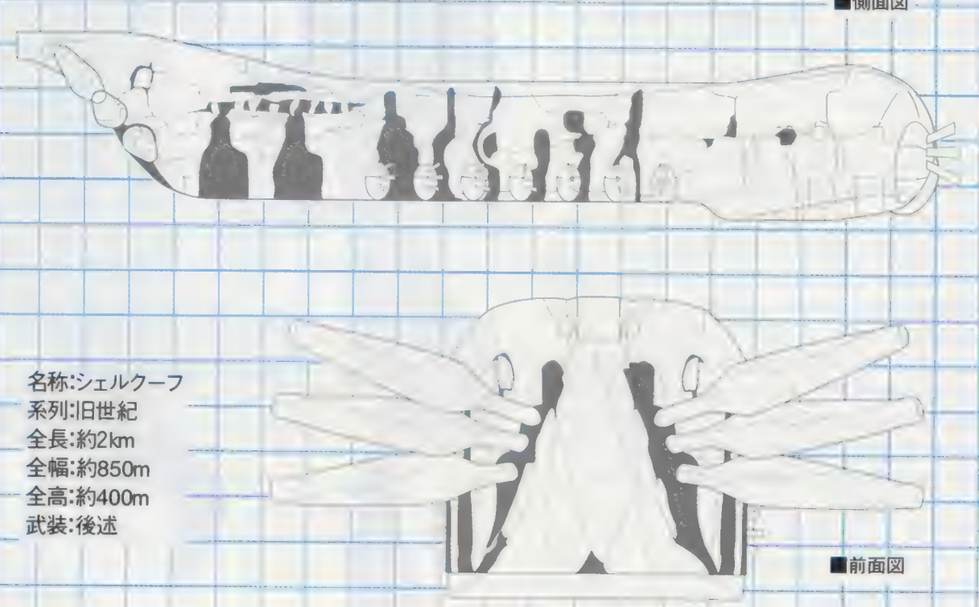
■胴部

■尾部

■上面図

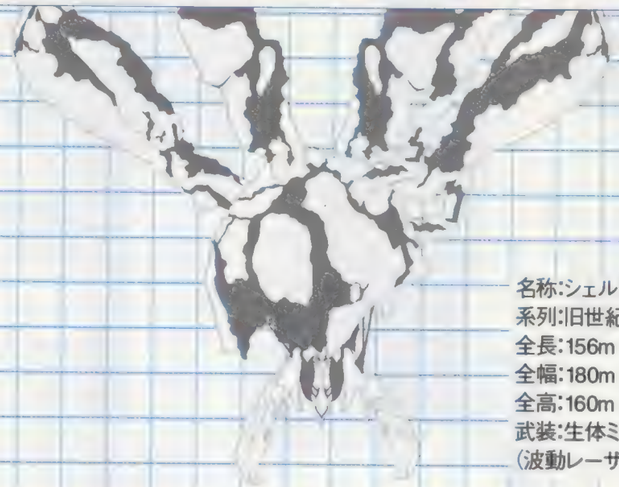


■側面図



名称:シェルクーフ
系列:旧世紀
全長:約2km
全幅:約850m
全高:約400m
武装:後述

■前面図



名称:シェルクーフコア
系列:旧世紀
全長:156m
全幅:180m
全高:160m
武装:生体ミサイル／光学兵器
(波動レーザー／レーザーカッター／バルカンレーザー)

chapter 3
TECHNOLOGY

シェルクーフ/シェルクーフコア
shellkouff/shellkouff-core

旧世紀の亡霊

大空に浮かぶ静かなる白い悪夢。旧世紀テクノロジーの知識が乏しい人々は、頭上を航行するシェルクーフを見上げ、そう呼んだ。

現代の技術力では到底不可能な、超巨大飛行物体。その白い姿は、見上げる人々の心に畏怖の念を抱かせ、人類の非力さを思い知らせた。

シェルクーフのエンジン部は、その外観的には帝國が発掘した旧世紀エンジンと同種のものだが、右舷前部・左舷前部に各三基ずつ搭載されているその大きさから、出力はその比ではないと考えられる。また、船体左右の下端にはゆっくりと揺れ動く櫂状のものが見られ、船尾にも巨大なそれが見られる。左右対象の構造から、エンジン部および櫂状装置によりバランスを制御していると考えられる。

存在そのものが畏怖の対象ですらあるシェルクーフは、ある重要な機能を持っている。シェルクーフとガーディアンドラゴン(詳細はP.78)の関係は、多くの謎に包まれている。しかし、そのひとつ(そして、おそらく重要な)の関係を証明するものが、シェルクーフコアである。

シェルクーフコアは、船体下部に存在する、隔壁に覆われた巨大な瘤である。その隔壁内部では、ガーディアンドラゴンがシェルクーフ船体に接続され、より強大な生物兵器となるべく成長を続けている。

隔壁に覆われている間は、外部からの攻撃を一切受けないが、隔壁除去後には、シェルクーフコアからの生体ミサイルと光学兵器による攻撃が可能となり、その圧倒的な攻撃力は、シェルクーフ搭載兵器と比べても群を抜いている。

生体ミサイルは、光学兵器である波動レーザー発射時に放たれ、尾を振りながらターゲットに向かって直進する。シェルクーフコアに搭載される光学兵器は、基本的に誘導レーザーであり、その命中率は極めて高い。緑色の波動レーザーは、頭部にエネルギー球として蓄えられた後、一斉に放出される。また、青色のレーザーカッターは回転しながらゆっくりとターゲットに向かう。黄色のバルカンレーザーは放射状に広がった後にターゲットに向かい高速で収束する。更に、こうした多彩な攻撃の全てが、ほぼ同時に行われるこの驚異的な攻撃性能に対抗できるだけの攻撃力は、帝國にもメッカニアにも存在しない。やはり現状では、旧世紀のテクノロジーに対抗しうるものは旧世紀のテクノロジーでしかない、と結論づけざるを得ない。

第三章　テクノロジー

テクノロジー各論/シェルクーフ

名称:出撃ハッチ
系列:旧世紀シェルクーフ外郭構造物
全長:42m
全幅:30m(ハッチ開放時:42m)
全高:8m(ハッチ開放時:25m)
武装:(シェルフィッシュを格納)

悪夢の体内

「知らない」ということは、不安を生み出す要因である。もちろん、「知る」ことで、不安を解消することは確かに可能である。しかし、「知ってしまった」ことで、より大きな恐怖を覚える場合もあることを忘れてはならない。もっとも、恐怖は、その実体を「知っている」がゆえに、その対処方法を考えることも可能なのである。

以降では、シェルクーフの外壁部および内部の状況と搭載兵器について考察する。これらの情報は、未来の兵器の発展を考える上でも、現在を生き延びるためにも、重要な知識となるであろう。

出撃ハッチ

シェルクーフ壁面に設置された、生物兵器出撃用ハッチ。艦内には、シェルフィッシュなどの生物兵器が格納されており、必要に応じてハッチが開閉する。

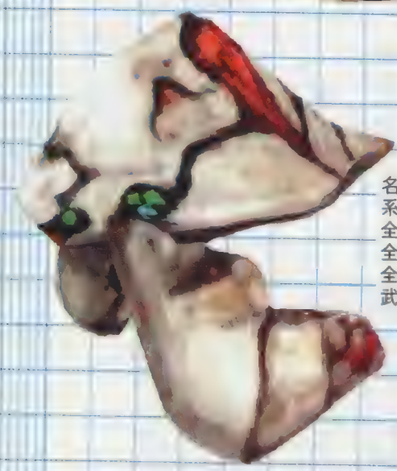
ハッチ自体に攻撃能力はないが、対物感知用センサーが搭載されており、その開閉のタイミングは完全に自動化されている。

シェルフィッシュ

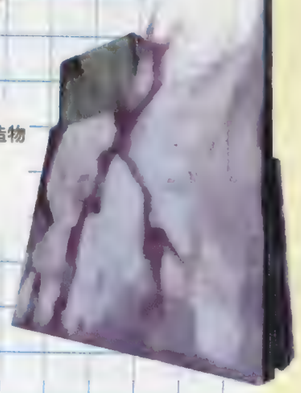
シェルクーフおよび強襲艦内に格納され、必要に応じて放出される生物兵器。ただし、空中機動能力はさほど高くはなく、飛行中のシェルクーフから放出された場合には、その壁面に接地しながら移動する。

単体での攻撃能力はそれほど高いものではない。本来の目的としては、シェルクーフ・強襲艦などによる制空権確保の後、最終的な占領を行うために地上制圧兵器として投入されたのではないか、と考えられる。シェルクーフ壁面上での対空迎撃兵器としての扱いは、二次的なものであろう。

名称:シェルフィッシュ
系列:旧世紀生物兵器
全長:20m
全幅:14m
全高:16m
武装:生体弾発信器官



名称:障害隔壁
系列:旧世紀シェルクーフ外郭構造物
全長:7m(非起動時:50m)
全幅:30m
全高:35m(非起動時:2.5m)
武装:ー ー

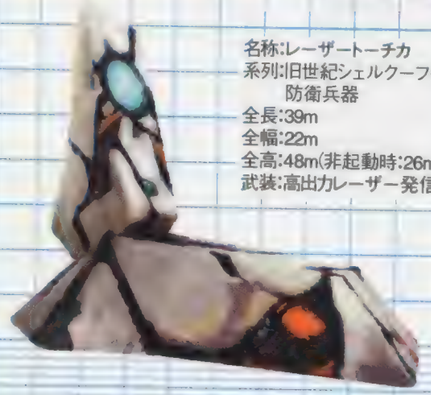


障害隔壁

シェルクーフ壁面に設置された可動型隔壁は、前述の出撃ハッチと同様のセンサーを搭載し、不用に接近する対象を感知すると隔壁が可動する。ほぼ垂直に屹立する隔壁は、激突の衝撃を最大限に高めている。

また、熱放射・高揚力・減揚力装置などの機能を備えており、単なる障害物以上の目的と機能を有する。

名称:レーザートーチカ
系列:旧世紀シェルクーフ外郭防衛兵器
全長:39m
全幅:22m
全高:48m(非起動時:26m)
武装:高出力レーザー発信器



レーザートーチカ

シェルクーフ壁面に設置されたトーチカ型レーザー砲台。対空兵器のひとつで、搭載しているセンサーにより、自動化された迎撃システムを構築している。

砲台は壁面に固定されており、攻撃範囲は限られているが、正確かつ強力な高出力レーザーによる攻撃は、優れた迎撃力と言える。

小型対空機銃

シェルクーフ壁面に設置された小型対空機銃。前述のレーザートーチカと同様に、壁面に固定されており、その動きは砲台の回転のみである。しかし、搭載されている三連バルスレーザーは、レーザートーチカを凌ぐほどの迎撃力を持っている。また、他の迎撃用兵器と同様の対物感知センサーを搭載し、自動化された迎撃システムを構築している。

移動拡散分離レーザー

シェルクーフ壁面を移動する分散分離レーザー砲台は、主要対空兵器のひとつ。上部回転部から分離拡散レーザーを放出しつつ、シェルクーフ壁面上をターゲットを追尾する型で移動する。

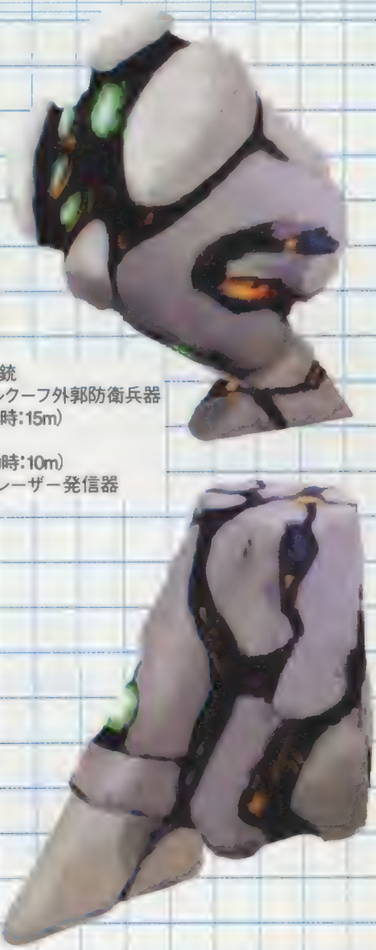
この移動型の迎撃システムによって、シェルクーフの巨大な船体は、防衛上の死角を減少させることに成功している。

ミサイルコンテナ

シェルクーフ壁面に設置されたミサイル射出コンテナ。対空迎撃用のミサイルを格納しており、センサーによる自動感知、自動迎撃を実現している。

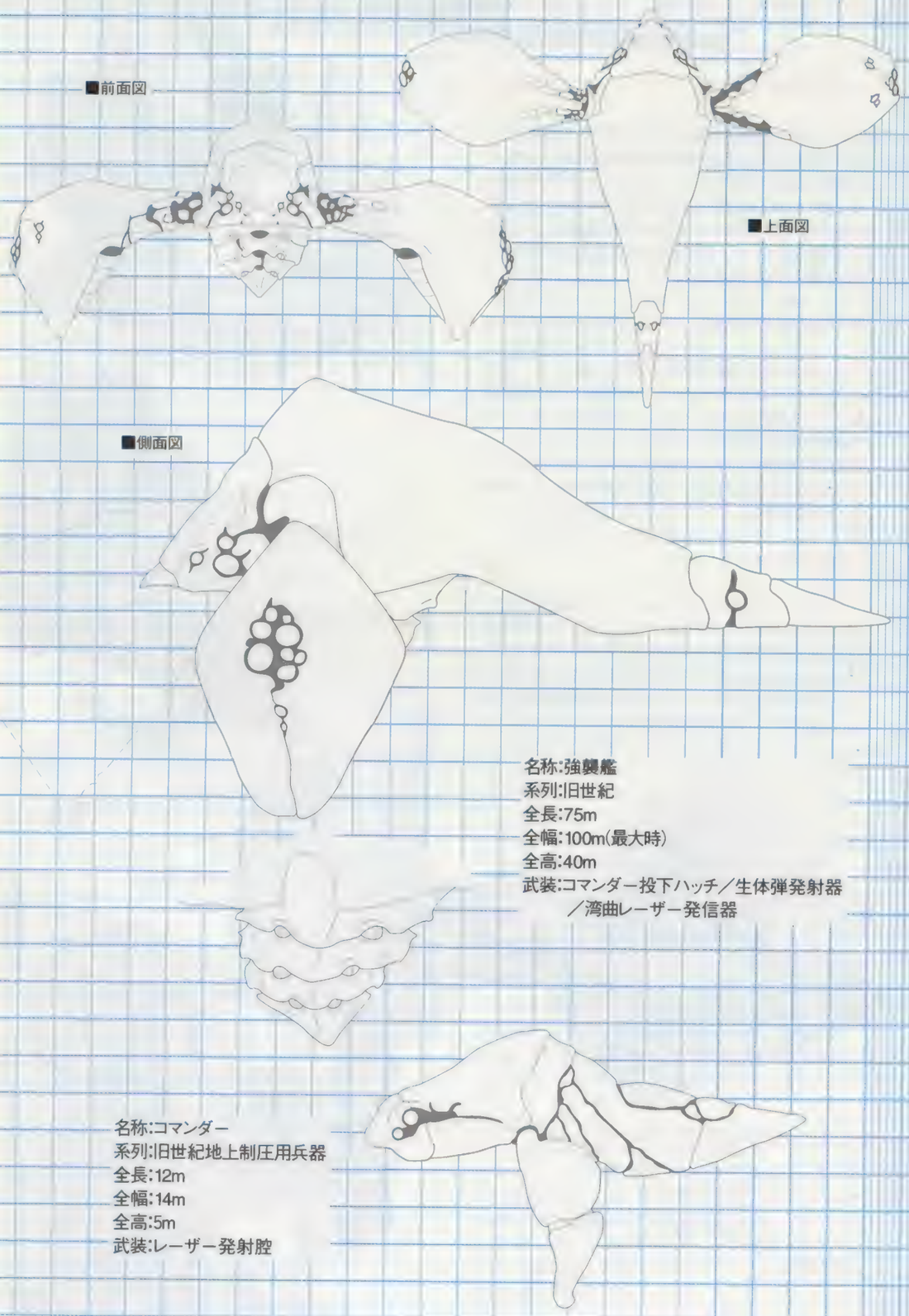
ミサイル射出コンテナ五基が固定設置されているために、攻撃の的となりやすい。そのため、先制攻撃を行うために高感度センサーが搭載されている。

名称:小型対空機銃
系列:旧世紀シェルクーフ外郭防衛兵器
全長:19m(非起動時:15m)
全幅:22m
全高:22m(非起動時:10m)
武装:三連バルスレーザー発信器



名称:ミサイルコンテナ
系列:旧世紀シェルクーフ外郭防衛兵器
全長:5m
全幅:75m
全高:46m
武装:高速ミサイル射出コンテナ

名称:移動拡散分離レーザー
系列:旧世紀シェルクーフ外郭防衛兵器
全長:15m
全幅:18m
全高:8m
武装:分離拡散レーザー発信器



名称:強襲艦
系列:旧世紀
全長:75m
全幅:100m(最大時)
全高:40m
武装:コマンダー投下ハッチ／生体弾発射器
／湾曲レーザー発信器

名称:コマンダー
系列:旧世紀地上制圧用兵器
全長:12m
全幅:14m
全高:5m
武装:レーザー発射腔

◆

強襲艦
q u o - p a

もうひとつの悪夢

大空の白い悪夢と呼ばれるシェルクーフに対して、その護衛的な役割で常にその付近を航行する強襲艦は、黒い悪夢と呼ばれている。

シェルクーフと比べると問題にならないほど小さく感じられるが、それは比較対象であるシェルクーフがあまりにも巨大過ぎるためで、強襲艦自体は決して小さなものではない。実際、帝國軍大型戦艦よりも大きく、内部に大量の旧世紀兵器を搭載する空母的な存在なのである。

船体左右にある肉厚な翼は、通常航行では前方に突き出す型で閉じられているが、最大で180度まで開く可変翼となっており、湾曲レーザー四門と生体弾発射器を搭載している。更に左右のハッチよりコマンダーなどの搭載兵器を投下し、対地攻撃において絶大なる威力を発揮する。

コマンダー

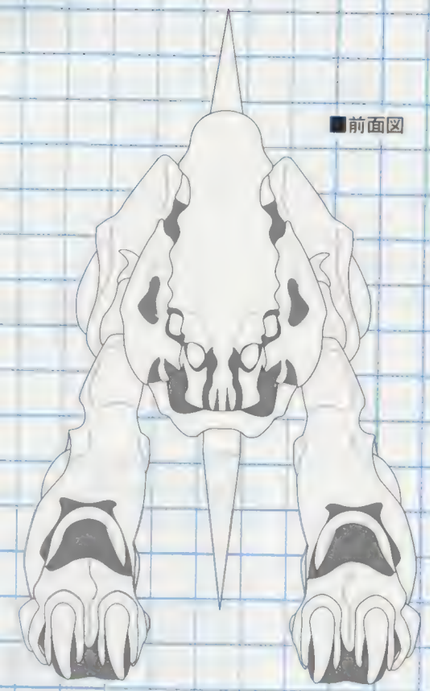
強襲艦より投下される、地上制圧用コマンダー。連続的に跳びはね、敵の地対地・地対空いずれの兵器からも迎撃されにくい。このように機動性を重視したため、搭載兵器はレーザー発射口のみとなっており、一機あたりの攻撃力はそれほど高いものではない。しかし、大量投入および強襲艦との連係により、地上制圧力を高めている。

帝國の基本的な戦術も、これと同様の、地上部隊と航空部隊との連係による立体的な戦術である。それは、同様のテクノロジーによって造られた兵器の活用をすることで生じる、必然的な類似であると思われる。

もっとも、この強襲艦とコマンダーによる攻撃は、帝國大型戦艦一隻を遥かに凌ぐ激しいものであり、その基本性能の差を感じずにはいられない。

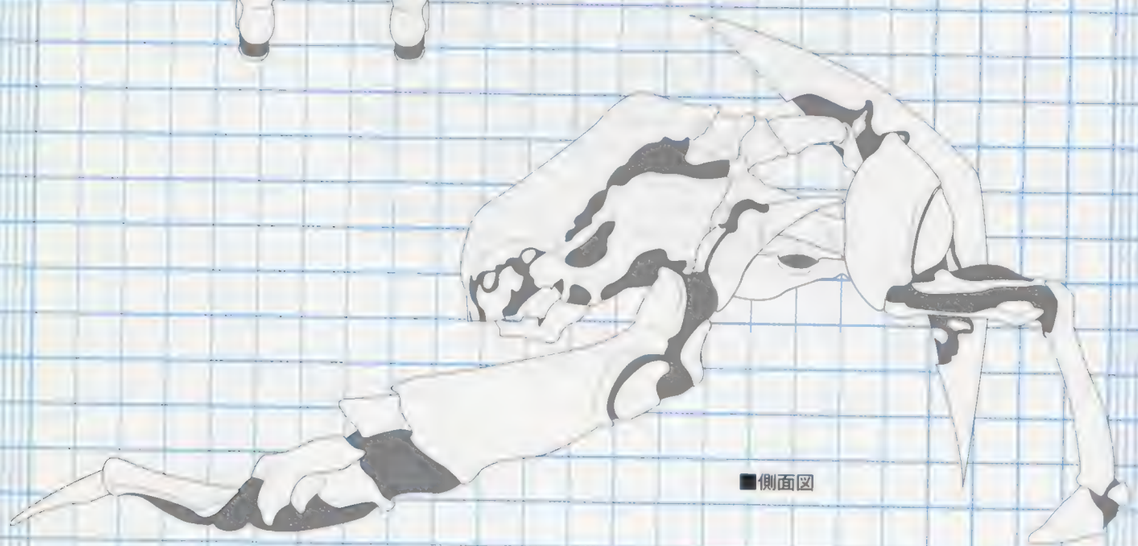
◆

■上面図



■前面図

名称:ハヌマン
系列:旧世紀
全長:70m
全幅:40m
全高:40m
武装:生体弾発射腔／爪／ポッド発射口
／甲質機動ブーメランカッター



■側面図

◆

ハヌマン
h a n u m u n n

人型兵器

四肢を持つ人型兵器であるハヌマンは、巨体に似合わぬ高機動性を備えており、その機動力は現代のテクノロジーでは実現不可能なレベルにある。

地上戦において最も恐ろしいのは空からの対地攻撃だ。地上兵器の多くは、航空兵器と比較した場合、その機動性が圧倒的に劣っている。その差を補うために、対空兵器および装甲の強化が第一に考えられているが、空爆の脅威は依然として残されたままである。

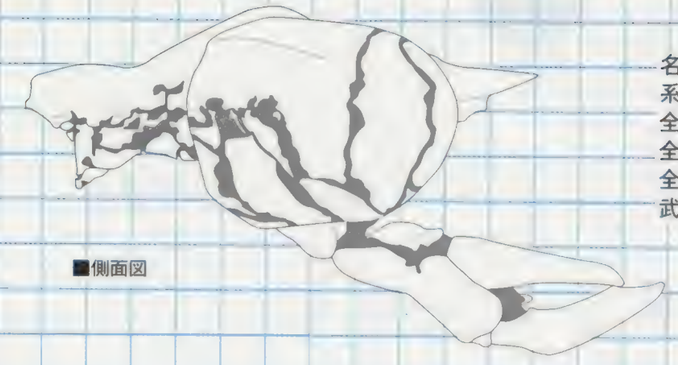
ところが、このハヌマンは、そうした地上兵器の常識をくつがえし、戦闘機に匹敵する機動性を実現している。巨大な四肢を駆使した移動能力は、特に森林地帯など、障害物の多い戦場で最大に発揮される。

搭載兵器も多彩なものがあり、生体弾の他に、巨大な爪による打撃、接地後に火炎放射を行うホッド、甲質機動ブーメランカッターなど強力な攻撃力を保持している。

攻撃の中心となるのは、生体弾と爪による打撃であり、ポッドやブーメランカッターなどは、一定のダメージを受けたあとでなければ使用しない傾向が認められる。

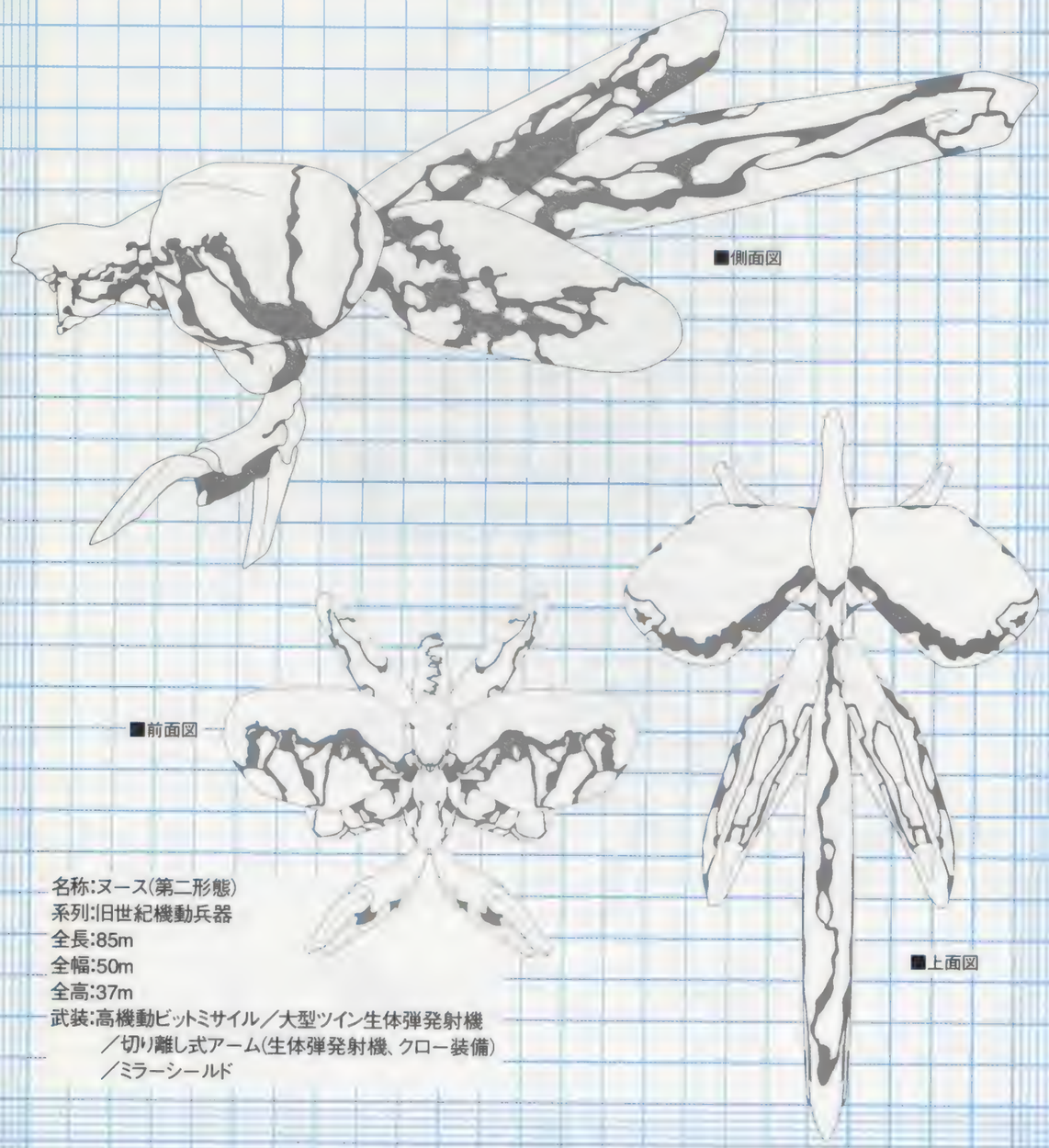
唯一の欠点は、武装や装甲、機動性能が重視されたためか、それらを活用する攻撃パターンが少なくなってしまったことである。実質的な戦力は、スペック上の基本性能と、それらを駆使する複雑な攻撃パターンのバランスによって得られるものだ。そのため、高い攻撃性能を持つハヌマンだが、その性能を充分に引き出すことができず、結果としてスペック以下の成果しか上げていないと思われる。

◆



■側面図

名称:ヌース(第一形態)
系列:旧世紀機動軌道兵器
全長:44m
全幅:50m
全高:22m
武装:自動攻撃ビット／多弾頭ミサイル



■側面図

■前面図

■上面図

名称:ヌース(第二形態)
系列:旧世紀機動兵器
全長:85m
全幅:50m
全高:37m
武装:高機動ビットミサイル／大型ツイン生体弾発射機
／切り離し式アーム(生体弾発射機、クロー装備)
／ミラーシールド

chapter 3
TECHNOLOGY

ヌース
nuse

第一形態

シェルクーフに搭載された旧世紀の機動兵器ヌース。第一形態と呼ばれる標準形態(素体)は、自動攻撃ビット(生体弾発射器および対レーザー障壁発生器内蔵)と多弾頭ミサイルを搭載し、レーザー誘導性生体粒子砲により対レーザー防御を実現している。

航空兵器では、最高の性能とポテンシャルを有するヌースだが、レーザー誘導性生体粒子砲は連続使用ができず、結果としてその性能の全てを使いきることができない。

第一形態における攻撃力は、自動攻撃ビットに依存しており、本体の多弾頭ミサイルは、防御用弾幕的に使用される。ビットの対レーザー障壁発生器はエネルギー吸収器としての機能も持っており、受けたエネルギーを内部に蓄積し、ビット本体の活動エネルギーとして利用される。

第二形態

素体にブースターを取付けた、高機動型ヌース。第一形態で使用したビットは、ブースターを取付けたことで射出不能となるが、同様の機能(対レーザー障壁発生器内蔵)を持つ自動防衛ビットであるミラーシールドは、レーザー攻撃に対し100%の防御率を誇る。また、高機動補助エンジンブースターにより、ヌース本体の持つ攻撃性能を完全に使用することが可能となっている。それらには、高機動ビットミサイル、大型ツイン生体弾発射器、切り離し式アームなどがある。切り離し式アームは、体当たりによる攻撃の他、生体弾発射器が搭載されており、さすがに素体以上の攻撃能力を実現している。

しかし、対レーザーにおいて鉄壁の防御を誇るミラーシールドの使用時は、ヌース本体の攻撃はビットミサイルと生体エネルギー砲のみに限定される。これはヌース本体の周囲を旋回しているミラーシールドの軌道によるもので、ツイン生体弾やアームの使用は、ミラーシールドが破壊された後に初めて可能となる。また、ビットミサイルは発射時に本体が停止し、生体エネルギー砲は一定時間連射した後にはエネルギー充填時間を必要とするという欠点もある。

ミラーシールドは、完全にレーザー攻撃を防ぐが、その際に動きが停止する。そのため、レーザー以外の兵器により集中攻撃を受け、破壊されてしまう可能性が高い。また、レーザーのみの攻撃であっても、一定量以上の攻撃を防御するとその耐久力の限界を越えてしまい、やはり破壊されてしまう。だが前述の通り、第二形態の真の攻撃力は、ミラーシールドの破壊後に発揮することができるため、敢てシールドを破壊させるような戦略も当然考えられたことだろう。

◆

ガーディアンドラゴン
guardian dragon

第二形態

前述の機動兵器ヌースとは異なり、こちらは第二形態が、標準形態となっている。旧世紀のドラゴン系生物兵器であるガーディアンドラゴンは、シェルクーフに接続されることで後述する第一形態(完全体)となる。この第二形態から第一形態への準備段階が、シェルクーフコアと呼ばれる隔壁に覆われた状態である。いわゆる、成虫に変わる前の繭の状態と似たようなものであろう。

隔壁を外した後は、文字通り生まれ変わったように、その姿をすっかり変えてしまっている。

第一形態

シェルクーフコアを経て完全体となったガーディアンドラゴンは、それまでの性能を遥かに凌ぐ、強大な生物兵器となる。第二形態時にはサイコミサイルのみであった搭載兵器も、生体弾発射器、光粒子分散器、レーザー発射口、光子翼などが増設され、単体の生物兵器としては最高の攻撃力を持っている。

驚くべきことに、強襲艦をも越える巨体は、第二形態時と変わらぬ飛行性能を維持しており、その戦闘能力は「最終兵器」といった言葉を連想させさえする。

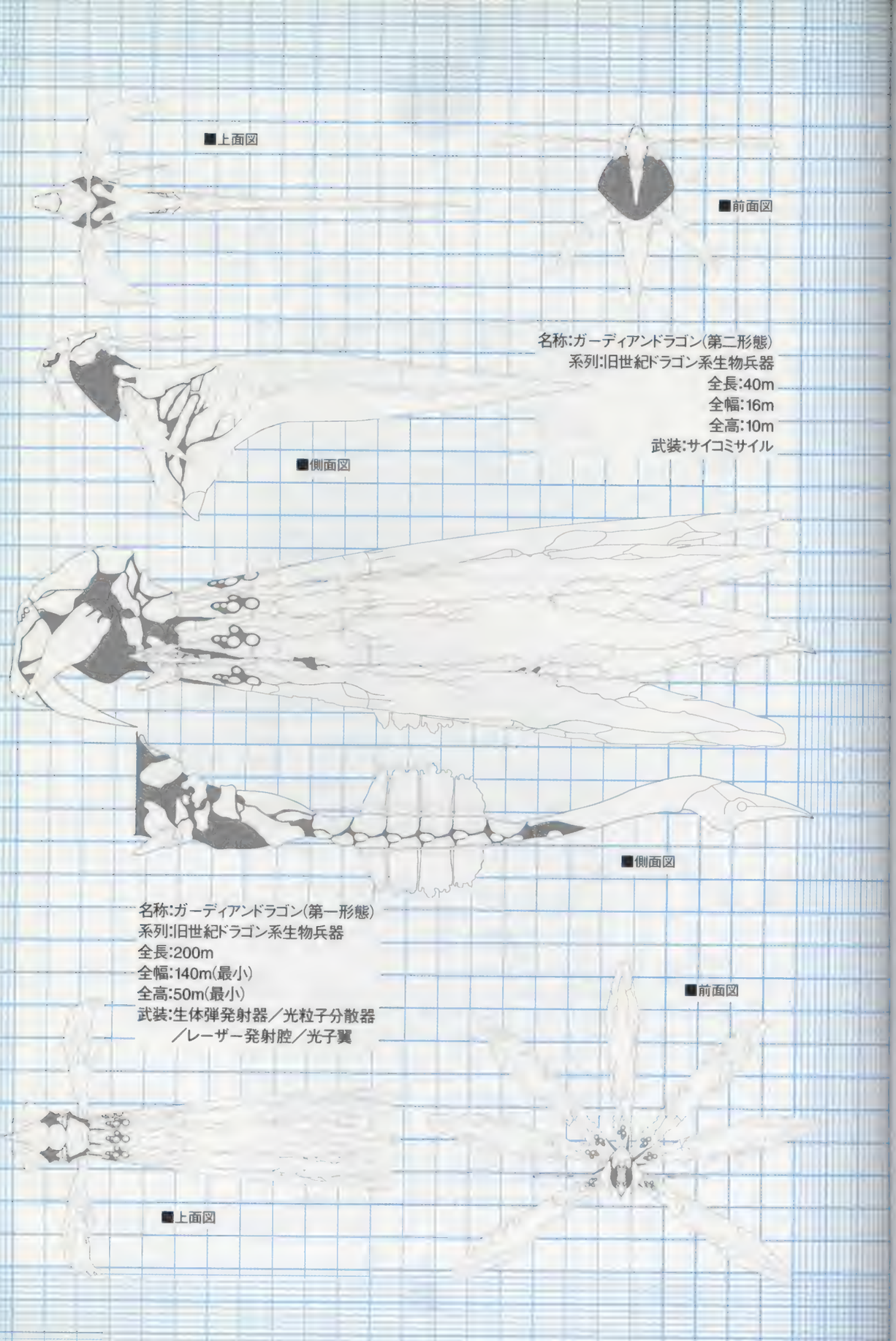
その攻撃は、光粒子分散器より打ち出される膨大な量の光粒子分散弾と生体弾、レーザー発射口より射出される湾曲レーザーなどによる複合攻撃である。

巨大な身体を覆う装甲はシェルクーフレベルの硬度を持ち、偶発的な激突すらも、有効な攻撃となっている。

また、この形態は、完全体ではあるが、その中心部にはガーディアンドラゴンの核である素体が存在し、周囲の巨大な体躯は、分厚い装甲であると考えることもできる。

いずれにしても、その真の姿を見た者は少なく、絶対的な情報量の少なさのため、これらは全て仮説の域を出ないものであり、今後の研究が期待されるものである。

◆



第三章　テクノロジー

テクノロジー総論/塔の謎

兵器の開発

……ここに記したテクノロジーに関する考察は、帝國・メッカニアの誇る現代の最先端兵器を経て、現存する旧世紀の想像を絶する高度な兵器まで眺めることで、ひとつの矛盾にぶつかることになった。

既存の脅威を打ち破る力を持つ兵器は、それ自体が新たな脅威となり、それを打ち破るべく、更に強力な兵器の開発を要求するようになる。つまり、既存の脅威に対抗するべく生み出された等の技術自体が、脅威そのものへと変貌してしまうのである。

人類の生存を安定させるものである等の技術が、逆に人類の生存を脅かしてしまう現状に、我々は気づかざるを得ない。高度に発達した旧世紀文明が滅び去った原因を、こうした矛盾に求めるのは、あまりにも短絡的だろうか。しかしながら、この考えを完全に否定できるだけの理由を見つけることはできない。

帝國皇室史に残る"塔"という存在。それこそ、まさにこうした矛盾の具現化したものなのではなかろうか。

"人類の復権"を国家理念として掲げる帝國が、軍事力の増強を行い、大陸北部の"禁断の地"と呼ばれる人類の力の及ばぬ"空白地帯"を目指すことも、「潜在的な脅威の排除を目指すものである」とする公式声明と矛盾するものではない。しかし、その結果として生じる周辺国家との摩擦、紛争は「顕在的な脅威」とは言えないだろうか。

メッカニアが拉致した帝國アカデミー所属の"選ばれし民"が、帝國の国家理念の影に隠された選民思想を明らかにしたという話もある。つまり、"人類の復権"とは、大陸における人類全体の復権を意味するものではなく、自分達こそが旧世紀文明の正当なる後継者であると信じる、帝國の母体となった"繋がる民"の復権を意味しているという。(詳細は、「帝國の歴史」参照)

こうした思想背景を持つ軍事力こそが、脅威そのものではないだろうか。更に、そうした帝國の動きに呼応する型で形成されたメッカニア連邦自体もまた、新たな脅威と言えないだろうか。

帝國皇室史の記述からは、脅威を滅するために高度に発達した技術の結晶が、旧世紀の"塔"と呼ばれる存在であったと読み取ることができる。だが、"塔"によって排除しようとした脅威が何であったのかを考えるとき、そこには旧世紀文明そのものが浮かび上がってくるように思えてならない。

こうした考えは、実にありがちな発想に過ぎないものであることは充分に理解している。しかし、それでもそう考えてしまうのは、現在の大陸の状況が、それを暗示しているからである。

もし、現在の大陸の状況が変わらぬまま、帝國史に描かれる"塔"の遺跡が発見されたとしたら……。

どちらの方向へ向かうのか、その予測は非常に困難であるが、テクノロジーによって人々の思想は劇的な変化を迎えるであろうことは、容易に想像することができる。　旧世紀のテクノロジーが現代に及ぼす影響力は、それほど大きなものであり、それは単なる技術力以上の存在なのである。

Die Welt
von
PANZER DRAGOON Zwei
LECTURE 1
DRAGON

別講1　ドラゴンの考察

“その身体は硬き鎧に覆われ、宙に舞う巨体は圧倒的な質量を持ち、感情なき瞳からは死の光を発する”。これは、右の『創生録』中の使徒についての描写である。実在する攻性生物の姿と酷似していることがおわかりだろう。このことから、神話における旧世界の終末とは、攻性生物の異常発生による災害だったのではないかとの説も出された。

伝承の中のドラゴン

神と使徒の軍勢は、金の笛の音と共に来たり。
神の炎は、山に逃れし者を塩と変え、
使徒の吐息は、地に潜みし者を石と変えた。
全てが終わりし時、残るものは炎と泥と水銀の湯気。
祝福されし神の子等は、ことごとく死に絶えたり。
(中略)
その後1000日の間、雨が降り炎は消えた。
次に1000日の間、日が照り泥は土となった。
最後に1000日の間、風が吹き水銀の湯気は失せた。
かくて、神に捨てられし世界に、再び人は満ちたり。
（東方正教・創生録より抜粋）

現在“世界創生”に関する伝説・伝承は、数百という単位のバリエーションを持ちつつ、大陸各地に伝えられている。それらの伝承はすべて口伝で残され、中には原型となった説話から大きく歪んで伝えられたとおぼしきものも存在する。だが、それぞれを比較検証していくと、ある幾つかのパターンが見出される。例えば、上の引用文に代表される、世界の破壊と再生の説話がそれだ。

まず、かつて古き文明が栄えていたことが提示される。それがなんらかの理由で大きな力によって滅ぼされ、生き残った者たちで新たな世界が造られた、というのが大半の伝承の骨子である。旧世界、超越者(神、使徒、御使い等)、新世界という3つのモチーフが、あらゆる伝承に共通して語られているのだ。そして、もうひとつ、全ての伝承に共通する興味深い存在がある。神を殺す究極の破壊者＝ドラゴンである。

先ほど引用した『創生録』においては、世界を滅ぼそうとする神の軍団から離反した反逆者として、ドラゴンは描かれている。これは単純に、光(神)に対する闇としての存在、つまり二元論的世界観を成立させるため創作されたものとの見方もできる。だが近年、ドラゴンとは攻性生物の一種ではないかとする学説が立てられ、さらにその説を補強するべく数々の証拠も挙げられている。もしもこれが真実なら、これまで神話として語り継がれてきた伝承は、れっきとした史実であるということになりかねない。今や創生神話とは、我々や攻性生物を含む世界全体の起源を知る上で、避けては通れない問題なのである。

帝国と辺境での認識の差異

さて、そのような現実を踏まえた上で、さらにドラゴンに焦点を絞って各地の伝承を考察してみよう。前述の『創生録』でのドラゴンは、人類を守るため神に反旗を翻す存在、つまり“善”として描かれている(この場合、世界を滅ぼす神を悪と見なす)。ところが、大陸南部の多数の辺境集落において、ドラゴンの役割は一転してしまう。

南には我ら赤き神と御使いと人の軍。
北には彼ら青き神と御使いと人の軍。
互いに千の昼と万の夜のあいだ殺し合う。
かの時、白き翼は天空より戦場に降り立つ。
赤き神と御使いは光に灼かれ、
青き神と御使いは石と化す。
そは、白き翼こそ終焉の神なればこそ。
後に残るは焦土と屍と一握りの民草のみ。
（メッカニア断章より抜粋）

この引用部分が、南部辺境での創生神話の特徴を顕著に表している。要は、対立するふたつのグループの元に現れ、敵味方関係なしに全てを滅ぼし世界に終焉をもたらすものが、白き翼ことドラゴンであると言っているわけだ。帝國に伝わる『創生録』とは、正反対の見解である。

だが、伝承の余分な部分をさらに削り取っていくと、一見相反するふたつの伝承に、幾つかの共通点を見出すことが可能になる。まず第一に、過去に大きな戦乱が起き、それによって世界は大規模な変動(終末と言ってもよい)を経験したということ。そして第二に、ドラゴンと呼ばれる存在が、その大きな変動を終息に導いたということである。

この場合、ドラゴンの存在自体が“善”であったのか“悪”であったのかは大きな問題ではない。どの様な手段を使ってかは明らかではないが、ドラゴンの出現によって戦乱が終結したということだけは、伝承から読み取れる事実である。その際、その終結がもたらす影響が人々にとって都合が良ければ“善”と呼ばれ、都合が悪ければ“悪”と呼ばれるに過ぎないのだ。人を通じて伝えられた伝承から、人為的なものを削除するとき、そこに真実が姿を現す。

攻性生物よけの香石を入れておく壷。魔避けの意味を込め、伝説のドラゴンを型取って作られた。

ドラゴン＝攻性生物説～旧世紀との関連～

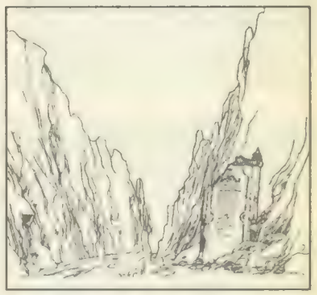
これから述べることは、あくまでも仮説である。だが、大陸各地に残る伝承を統合し、そこに混在する後世の人間の意思を廃したとき、ごく自然に導き出される結論であることは理解していただけるだろう。

話は旧世紀からスタートする。そこでは、ある高度な文明を持つ支配種族が、現在の我々同様に幾つかの国家を形成して存在していた。彼らの技術レベルはたいへん高く、都市や機械を作るのと同じように、無から生物を造り出すことすらできた。だが、その高い技術力は、他の国家に対抗するべき軍事へと振り分けられることとなる。そして産み出されたのが、機械兵器のように敵を攻撃する生物＝攻性生物なのである。

だが、ある時戦乱が起こった。ふたつ、もしくはそれ以上の国家同士が争い、想像すらできない破壊力を秘めた攻性生物を御した兵士が戦場へと赴いた。だが、それが破局の始まりであった。攻性生物の予想を上回る破壊力のためか、もしくは何らかの事故により攻性生物の制御が効かなくなったかの理由で、世界全体が破壊の炎に包まれることとなったのだ。だが、破滅への秒読みが始まったその時、ある国家(または勢力)が最強の攻性生物＝ドラゴンの開発に成功。起動させられたドラゴンは、攻性生物の群れを駆逐し、難攻不落の軍事施設を機能停止に追い込んだ。

そして時を経て、我々人類の時代。生き残った攻性生物は野性化し、軍事施設は“旧世紀の遺跡”と呼ばれ、再び人の手が触れるのを待つのみとなっている……。

前置きの通り、以上はあくまで仮説である。だが、仮にこれが史実であった場合、我々は再び同じ間違いを繰り返そうとしてるように思える。もしそうならば、伝説のドラゴンの姿を拝める日は、そう遠くないはずだ。その運命の日に、空に舞い飛ぶドラゴンの姿を見る人影が、地上に残っていることを、切に願おう。



辺境の各地には、道標を兼ねた「メッカニア断章」の碑石がある。立てられた時期や、地域の違いにより、神の軍勢の色や白き翼の描写に、微妙なズレ(“終焉の神”の部分が”破壊の鍵”などに変わっている)があり興味深い。

現代に甦った伝説

帝國東方の大森林地帯にて確認された個体D。ナーガの群れを、ものの数分で殲滅させた。

ある時は神の使者、またある時は破壊の権化として語り継がれる伝説の生物ドラゴン。だが、現在のところ帝國アカデミーにおいてはドラゴンとは旧世紀の技術で造られた攻性生物である、というのが統一見解となっている。その根拠となったのは、シェルクーフ事件で観測された攻性生物“個体D”である。

当初この個体Dは、単純にシェルクーフから発進した攻性生物だと思われていた。だが、巨大な翼を羽ばたかせ、大空を飛ぶ姿と、その鞍上の人影を確認するに至って、個体Dは伝説のドラゴンなのではないかというアカデミーからの意見書が提出されたのだ。即座に、個体D調査のための別動隊が、シェルクーフ追跡艦隊中より編成され、後に数々の観測結果を帝國アカデミーへともたらすこととなった。以下は、その貴重な資料を元に類推された、個体D、すなわち攻性生物ドラゴンの恐るべき能力である。

攻性生物としてのドラゴンの性能

まず、ドラゴンの性能的な面から説明しよう。左の図を見てもらえばわかる通り、基本的には空戦に適した形態をしている。通常の巡航速度は比較的遅い(帝國中型戦艦と同程度)のだが、確認された最高速度は高速駆逐艦のそれを軽く越えている。また、旋回性能、最高到達高度に至っては、それに太刀打ちできる帝國の空戦兵器や飛行型攻性生物は、現在のところ存在していない。傍目から見る限り、単なる羽ばたき飛行を行っているだけなのだが、そのような空気力学的次元では、あの性能の高さは説明できない。やはり、何らかの未知の重力制御システムが働いていると考えるのが自然だ。このシステムの解明は、今後のアカデミーの重要な課題となるであろう。

続いて武装に関してだが、これは口腔内から発射されるレーザーのみが確認されている。運動能力と比較すると多少頼りなく思えるに違いない。しかし、このレーザーは何と、複数目標への照準固定(観測時には最高8体同時)と完全追尾が可能という、現在の科学では説明のつかない高性能光学兵器なのである。その後、帝國アカデミーの粒子物理学顧問より、この追尾レーザーは、ドラゴンの視覚と連動した空間歪曲システムの応用なのではないか、との仮説が出された。

聞き慣れない言葉であるが、要はこういうことである。本来レーザーとは光と同じもので、鏡や水面で反射されない限り空中を直進する。ところが、その何もない空間を曲げることができるなら、同時にレーザーを曲げることも可能になるというわけだ。もちろんこれは、空間を曲げることが可能として初めて成り立つ仮説であり、現在の科学では、その技術の実現どころか証明すらおぼつかない。だが、実際にドラゴンが追尾レーザーを撃つことは紛れもない事実であり、この空間歪曲理論を認める以外に、その現象を効果的に説明する手段はないことをお伝えしておきたい。

人と連係する攻性生物

大まかなドラゴン像を理解していただいたところで、今度はその特殊性についても触れてみたい。まず、ドラゴンと他の攻性生物との間には、ある決定的な違いがあるのだがお気付きだろうか？　それは、最初の遭遇時に確認された、乗り手の存在である。

元来、攻性生物というものは各々の個体が自律して行動するため、そこに他者(他種)の干渉が加わることを許さない傾向にある。ごく一部の例外としてクーリアを始めとする乗用攻性生物も存在するが、その場合、乗り手との共同作業の邪魔になる攻撃衝動や戦闘能力は、あらかた失われていることになるわけだ。ところが、ドラゴンはその戦闘能力を失うことなく、乗り手の存在を受容している。何故か？

これを説明するには、攻性生物が旧世紀の技術を以て造られた生命体であるという仮定を元にする必要がある。つまり、ドラゴンとは乗り手の存在を前提として造られた、多目的型の攻性生物なのではないかということなのだ。実際、調査隊が追跡中のドラゴンは、乗り手の保護を最優先とするかの様な行動(突発的な上昇、下降等)を、再三行っている。また、乗り手自身が銃での応戦を行う時、射撃に熟練した兵士以上の反応を示すことから、ドラゴンに騎乗することによって乗り手の能力が増幅されるという可能性も示唆されている。この時の乗り手は、年端もいかない少年だったという。もしも訓練された兵士がドラゴンの乗り手になれるのならば、まさに万能無敵の一体の攻性生物が誕生するというわけだ。

世代交代を経ない自己進化

最後に、もうひとつのドラゴンの特殊性について述べておこう。この時観測対象となったドラゴンは、その長い飛行の間、3回の脱皮を行っている。ところがこの脱皮は、通常の生物のような、身体の成長に伴って行われる単純なものではなかったのだ。

それは、まさに進化であった。脱皮の度に、ドラゴンの姿は予想もつかない変化を示した。翼が広がり、角が生え、厚い甲皮が身体を覆った。そして、この脱皮以前のドラゴンの経験(または様々な環境、状況)と、脱皮後の形質との間に、偶然とは思えない密接な関係が確認できたのである。

例えば、脱皮前のドラゴンの被弾率と、脱皮後の甲皮の厚さの増加率、これは完全に比例関係にあった。つまり、弾を多く受けてしまったことで、身を守ろうとする意思がドラゴンに生じ、積極的な形態の変化、つまり進化を促したのである。恐らく、より強く、より速くと、進化は際限なく続けられていくのだろう。ひとつの戦いを生き延びさえすれば、確実に以前よりも強くなっていく攻性生物。なるほど、神をも殺すと伝承で言われる所以である。

だが、この自己進化は、ドラゴンにとって諸刃の剣となりうる。というのも、一般生物の場合、環境への適応能力と生存能力が高いほど、逆に繁殖能力は低下していく傾向にある。ならば、究極の戦闘力を得て、万物の頂点に立ったドラゴンは、彼自身の繁殖能力を不用なものと判断するのではなかろうか。だとすると、滅びもしなければ殖えることもない、世界一強く、世界一孤独な生物の誕生である。これではもはや、とても生物とは呼ぶことができない。

ひとつ、ここで救いを提示しよう。自己進化機能が環境に適応するべく働くのなら、適応のために能力を退化させることも厭しとするはずだ。つまり、全てを滅ぼし戦う相手をなくしたドラゴンは、いつの日にか、戦闘能力を失い繁殖能力を取り戻す。人に飼われ、一般生物と区別のなくなったクーリアのように。

そう、窓の外のクーリアの群れにも、ドラゴンの末裔がこっそりと隠れているかもしれない。願わくば、彼らがその姿のまま種の寿命を全うせんことを……。

■自己進化の過程

1. 急激な形態変化に備え、乗り手の周囲に保護用エネルギーフィールドを展開。
2. 甲皮の直下にある真皮細胞が、新たな形態のための組織作りを開始。そのあまりの速度のために真皮は高熱を発し、古い甲皮は膨張して弾け飛ぶ。
3. ここで真皮は硬度を増して二次甲皮となり、変態が完了するまで各種器官を守る。
4. 最終的に二次甲皮も弾け飛び、完全に形態変化を終えたドラゴンの姿となる。この段階で、乗り手を守るエネルギーフィールドも消滅する。

現在までに確認されたドラゴンの進化パターンを、すべて再現した模型標本。左下は、翼を持つクーリアの変異体が、辺境の村で発見されたという情報を元に作られたもの。ただし、その変異体と観測されたドラゴンとの関係については未確認である。

ドラゴンの成長形態

ドラゴンは戦闘経験を積み重ねるにつれて、より優れた戦闘能力を持つ形態へと次々に変化していくことが分かっている。現在のところ5つの成長形態が確認されているほか、特殊な条件下ではさらに突然変異を起こすというところまで突き止められている。ここでは各形態を分析し、成長を促す要因について探っていく。

■成長の流れ

第一形態 → 第二形態 → 第三形態 → 第四形態 → 第五形態

第三形態 → (突然変異) → 隠し形態 → PD1形態

■3つの成長条件

ドラゴンの成長形態を決めるのは以下の3つの要素。それぞれの要素の合計点が一定値まで達すると、ドラゴンは新たな形態に成長を遂げる。

1)CLEAR POINT(エピソードをクリアーすることによって得られる経験点)

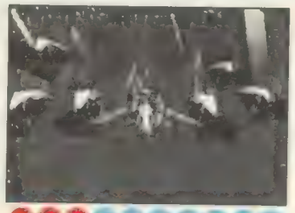
エピソードをクリアーするたびに、戦闘で培った経験からクリアーポイントに2点ずつ加算される。戦い方やテクニックの巧拙に関係なくクリアーするたびに加算されるので、ドラゴンは最終面を迎えるころには確実に第三形態以上まで成長することになる。

2)ROUTE POINT(隠し度合の高いルートを通過することで得られる経験点)

EPISODE2～4の各面の途中には進路選択が可能な分岐点が存在している。どちらを選ぶかによって先で登場する敵が異なり、難度の高いほうのルートを通過すると、クリアー後にルートポイントに1～2点加算される。分岐場所は以下の4つ。自分が進んだルートを確認するなら、"OPTIONS"画面で"INSTRUMENT MODE"の設定をFULLにすると、分岐点通過直後に進んだルート名が表示されるようになる。

空中面← →地上面

EPISODE2
序盤、前方の岩壁で進路が二手に分かれている地点。走り去るクーリアを追って左へ進むと空中ルートへ、戦闘機カルラを追って右へ進むと地上ルートへと進む。ルートポイントを得られるのは空中ルート。



地上面← →空中面

EPISODE3
中盤、6機のケンダッパが前方で左右に分かれて飛行している地点。ルートポイントを得たいなら、左側へ寄って地上ルートへ進む。直進すると右の空中ルートへと進むことになる。

高速面← →地上/空中面

EPISODE4
スタート後、暫くしてから3機のスイーパーが迫り来る地点。ここは上下への分岐となっている。この通路の上方ぎりぎりの所を飛行していると、隔壁が開き、ルートポイント2点が得られる高速ルートへと進む。

地上面← →空中面

EPISODE4
中盤、通路が狭まっている地点。先を見ると水しぶきが右側に跳ねて、右奥に通路があることが確認できる。ここで右端を飛行していると、ルートポイントが1点得られる空中ルートへ。

3)TECHNICAL POINT(より多くの敵を倒し、高撃墜率を上げることで得られる経験点)

戦闘技術が高まるほど、ドラゴンの成長は加速される。各エピソードで、高い撃墜率をマークするとテクニカルポイントが得られる。各エピソードごとに撃墜率が80パーセント以上で1ポイント、90パーセントを越えると2ポイント加算される。

●幼生形態

名称:PUP
体長:2.4m
体幅:2.0m
体高:0.8m

緩慢で愛敬のある動作は伝説のドラゴンの印象とまるで結びつかないが、背部に生えた小さな羽はまさしくドラゴンの証。胸のあたりが青白く発光して、他のクーリアとの違いを際立たせている。

●第一形態

名称:HATCHILING
体長:4.6m
体幅:4.8m
体高:1.6m

幼生時には全身緑色で羽も小さく丸みを帯びた体型であったが、胸筋が膨らみ羽も体長を越えるほどまでの大きさとなった。皮膚もところどころ硬質な甲殻が現れ、青白い斑状の模様に変化している。

●第二形態
名称:GLIDELING
体長:5.2m
体幅:6.8m
体高:2.0m

甲殻にやや厚みが出て、細身に見えた体も背部を中心に肉厚が増している。その体を支える脚部の発達も顕著で、地上走行時に安定度を感じさせるようになった。戦闘能力にもやや向上が見られる。

●第三形態
名称:WINDRIDER
体長:5.5m
体幅:8.4m
体高:2.4m

体格的にはほぼ成体に近い大きさになったものと思われ、青白かった皮膚も茶褐色に変化している。全身を覆う甲殻はさらに強度を増しており、頭部には角状の突起が確認できるようになった。

●第四形態
名称:ARMONITE
体長:7.4m
体幅:9.0m
体高:2.6m

皮膚の光沢が鮮やかになり、背部の甲殻が隆起して鎧状に変化している。ホーミングレーザーの発射能力もさらに向上しており、一度に8体もの目標を捕らえられるまでに到っている。

●第五形態
名称:BRIGADEWING
体長:7.6m
体幅:12.2m
体高:3.0m

頭からすっぽりと甲冑を被ったかのごとく分厚い甲殻が全身をがっしりと覆い、少々の被弾はものともしない堅牢さを誇る。光沢を見せていた皮膚は再びくすんだ茶褐色へと戻っている。

■各エピソードで得られる成長ポイント

EPISODE	1	2	3	4	5	6	7
CLEAR POINT	0	2	2	2	2	2	-
ROUTE POINT	0	1	1	2	0	0	-
TECHNICAL POINT	0	2	2	2	2	2	-

■各形態ごとの必要成長ポイント

0～1	第一形態	突然変異	10～23	隠し形態
2～5	第二形態		24	PD1形態
6～12	第三形態			
13～17	第四形態			
18～22	第五形態			

■各形態の能力比較

形態	通称	体力	最大ロック数	ショット連射数
第一形態	ドラゴンハッチ		4	4
第二形態	ドラゴングライド		6	6
第三形態	ドラゴンレッドウイング		6	6
第四形態	ドラゴンアルマナイト		8	8
第五形態	ドラゴンブリゲードウイング		8	8
隠し形態	ドラゴンスカイダート		12	8
PD1形態	ブルードラゴン		8	8

■隠し形態への成長条件

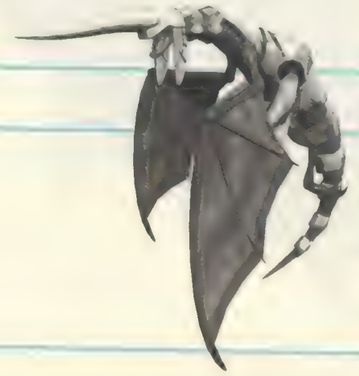
以下のいずれかの条件を満たしたときのみ、第三形態から突然変異が起こり、隠し形態へと成長する。
1)EPISODE4終了時点で、獲得した成長ポイント合計が15～16ポイントのとき。
2)EPISODE4終了時点で、獲得したルートポイント合計が4ポイント、テクニカルポイント合計が0ポイントのとき。さらに、EPISODE6終了時点で獲得した成長ポイント合計が24ポイントになると、PD1形態(前作に登場したブルードラゴンの形態)へと成長する。

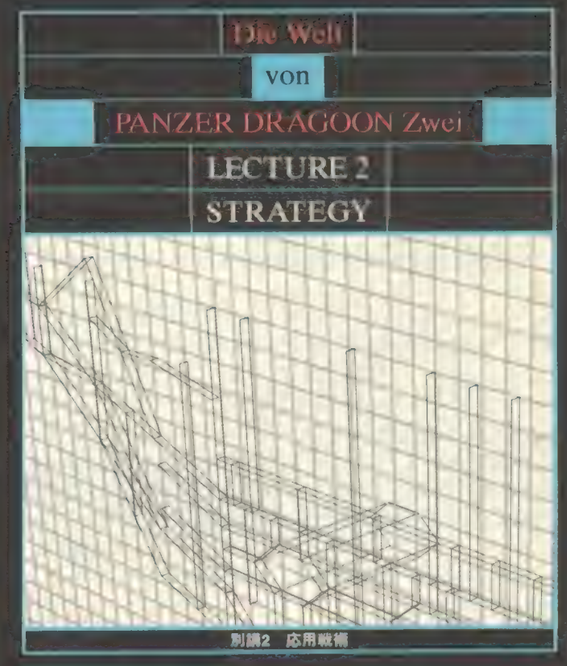
隠し形態

険しく激しい戦地をくぐり抜けた末、戦闘能力が突出して成長した形態。甲殻の防護能力は第二形態時と同等の水準まで落ちるが、ホーミング性能の高さがそれを補って余りある働きを見せる。

PD1形態

前作で登場したブルードラゴンの形態。隠し形態よりは劣るが戦闘能力はかなり高い。ただし甲殻はあまり強くなく、防御力は第一形態なみ。上級プレーヤー向けのおまけのようなものか。





難易度を決定するADECシステム

『パンツァードラグーン ツヴァイ』には、ドラゴンの成長形態や敵の攻撃の難易度をゲーム中に自動的に調整する、"ADEC(Automatic Dragon and Enemies Control system)"と呼ばれるシステムが採用されている。ドラゴンの成長形態については前章で説明したので、ここでは難易度の決定システムについて解説する。

難易度の決定法

ゲームクリアー回数／直前エピソードでの撃墜率／エピソードクリアーコンティニュー回数／ドラゴンの成長状態

これらの要素を参照してプレーヤーのテクニックを判断し、敵の攻撃回数や量、スピードが自動的に調整される。難易度は6段階あるが、そのうちゲーム中で変動するのはEASY/NORMAL/HARDの3段階。その他のランクは"PANDORA'S BOX"(P.124を参照)でのみ設定できる。各難易度にはそれぞれ難易度倍率が設定されていて、その倍率に応じて、特定の敵やボスを倒したときに得られるボーナスポイントが増える仕組みになっている。

難易度段階		難易度倍率
(SUPER HARD)	ADEC=5	×3
HARD	ADEC=4	×3
NORMAL	ADEC=3	×2
EASY	ADEC=2	×2
(SUPER EASY)	ADEC=1	×1
(ULTRA EASY)	ADEC=0	×1

3種の攻撃の使い分け方

バルカンショット

■得点=(敵基本値)×(バルカンショット倍率=2)×10
■性能　前方に向かって直線的に飛ぶショット。威力はホーミングより劣るが、連続して発射できる。
■活用法　ホーミングではロックオンできない、敵弾や一部の建造物(冒頭の面の柵、EPISODE2のパオなど)を破壊できる。微々たるものではあるが、これで得点を稼ぐことも可能。

ホーミングレーザー

■得点=(敵基本値)×(同時ロックオン数)×10
■性能　照準でロックオンした敵に向けて追尾レーザーを放つ。バルカンショットの5倍の威力を持つ。
■活用法　同時にロックオンした敵の数が多いほど得点も上がる。ロックオン数が上限に達するとロックオンマークが赤くなるので、必ずこの状態で発射するように心掛けたい。

バーサク

■得点=(敵基本値)×(バーサク倍率=1)×10
■性能　バルカンやホーミングで敵を撃墜するたびに、バーサク用ゲージが溜っていく。このゲージが緑色になるまで溜めてからX/Y/Zボタンのいずれかを押すと、視界内の敵すべてに自動的にホーミングレーザーを発射するバーサク状態になる。バーサクの持続時間はゲージを溜めた量に比例する。
■活用法　視界の範囲内にいない敵には攻撃が届かないから、LRボタンで回転しながら全方向をフォローするように撃つ。ただし得点が低いので、撃墜率を上げるための緊急手段として以外は使わないほうがいい。ハイスコアを狙うなら、2～3機逃すのは覚悟の上でホーミングで撃ち落としていった方が断然得点が高くなる。

ハイスコアを狙うためのテクニック

ボスタイムボーナスについて

ボスとの戦闘時間によっては、ボーナスポイントが得られることがある。各エピソードで登場する7体のボスそれぞれに時間が設定されていて、設定時間以内に撃墜すると残り時間に応じたボーナスポイントがスコアに加算される。残り時間が60秒を切るかどうかで大きくポイントに差が出るので、60秒を目標に取り組もう。

残り時間が60秒未満の時
ボーナスポイント
‖
残り時間(秒)×100×難易度倍率

残り時間が60秒以上の時
ボーナスポイント
‖
10000×難易度倍率

各エピソードボスの設定時間

EPISODE2	帝国輸送艇	150秒
EPISODE3	ハヌマン	120秒
EPISODE4	ランドーラ	180秒
EPISODE5	ヌースtype-2	150秒
EPISODE6	シェルクーフコア	100秒
EPISODE7	ガーディアンドラゴン第一形態	180秒
	ガーディアンドラゴン素体	120秒

シークレットボーナスの条件

各エピソードの各ルートごとにひとつずつ、特定の敵を特定の方法で倒すと得られるシークレットボーナスが設定されている。以下にそれぞれの条件とスコア(実際はこの数値に難易度倍率をかけた得点となる)を記しておくので、P.94以降の攻略と併せ読んで、すべて獲得できるよう挑戦してもらいたい。

EPISODE1	100～	上空を飛ぶ強襲艦をバルカンで撃ちまくる
EPISODE2ルート1	10000	最終地点にある回転砲台を、右下の単発の砲台のみ残して他の砲台を破壊する
EPISODE2ルート2	10000	カルラに追われているクーリアを倒す
EPISODE3ルート1	10000	青いナーガ(ナーガを4匹倒すと出現)を出現させる
EPISODE3ルート2	20000	強襲艦をホーミングレーザーのみで倒す
EPISODE4ルート1	10000	エレベーターの周りにぶらさがるガーディアンの手足などのパーツをすべて破壊する
EPISODE4ルート2	10000	明滅する部屋内にいるタイタン17機をすべて破壊する
EPISODE4ルート3	10000	後方から迫る20発のミサイルをすべて撃墜する
EPISODE5	3330×3	編隊を組んで飛行するタランの最後尾にホーミングを命中させる
EPISODE6	10000	シェルクーフの側面についた砲台をすべて壊してから、3基のメインエンジンを破壊

隠し形態への進み方

同時ロックオン数が多いほどスコアも高くなるだけに、ハイスコアを狙うには最大ロックオン数が一番多い隠し形態に進むことが必須条件となる。そこで条件をおさらいすると、

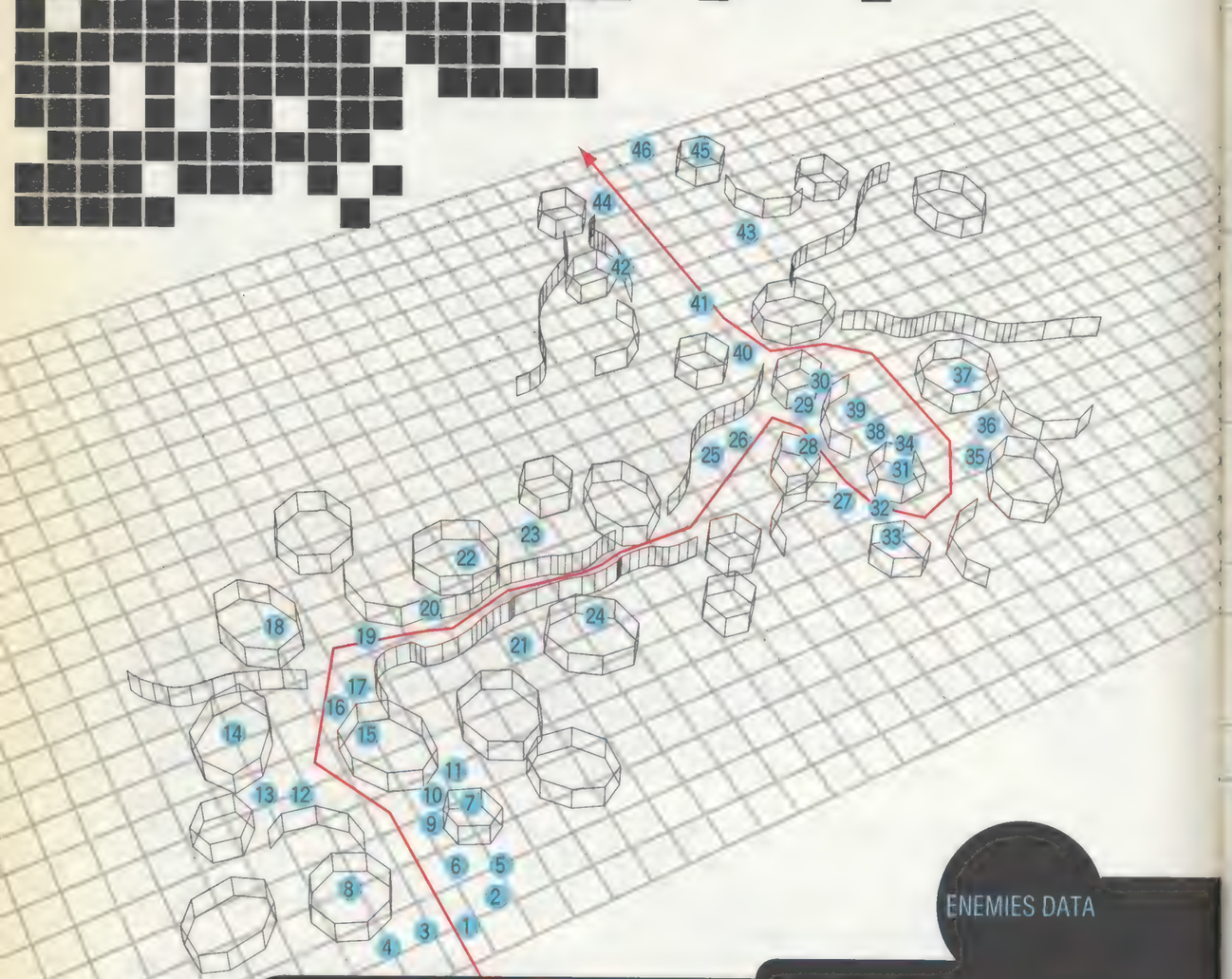
1) EPISODE4終了時点で、獲得成長ポイント合計が15～16ポイント
2) EPISODE4終了時点で、ルートポイントが満点で、かつテクニカルポイントが0

このうち2)の条件では敵の撃ち逃しが多いわけだから、ハイスコア狙いなど問題外。目指すは1)のパターンということになる。ここで注目したいのは、成長ポイント合計が15～16となっていること。つまりルートポイントをひとつ落としてもいいわけだ。どのルートを選べば一番スコアが高いのか。比較は難しいが、考えてみる価値はあるはずだ。

別講2応用戦術

STARTING DESTINY

NONE



ENEMIES DATA

敵No.	出現パターン
⑩セコム×4	前方→後方
⑧小屋×1	右側方
⑨樽×1	左前方
⑤クーリア×1	左前方→右前方
⑥樽×1	右前方
⑦樽×3	右前方
⑧小屋×1	右前方上方
⑧小屋×1	左前方上方
⑩セコム×1	右前方→左前方
⑧小屋×1	右前方
⑪クーリア×1	右側方
⑩セコム×1	左前方→右後方
⑧小屋×1	左前方
⑧小屋×1	左前方上方
⑫風車×1	右前方上方

敵No.	出現パターン
⑪クーリア×1	右前方→左前方
⑰クーリア×1	右前方→後方
⑧小屋×1	前方上方
⑬強襲ポッド×1	後方
⑨樽×5	左側方
⑨樽×3	右側方
⑧小屋×1	左側方上方
⑫風車×3	左側方上方
⑫風車×1	右側方上方
⑧小屋×1	左前方
⑩セコム×3	左側方
⑭強襲艦×1	右側方
⑧小屋×1	右側方上方
⑮外ン×1	前方
⑨樽×1	前方

敵No.	出現パターン
⑫風車×1	左前方上方
⑮外ン×2	前方
⑭強襲艦×1	右前方上方
⑨小屋×1	右側方
⑨樽×1	前方
⑧小屋×1	前方
⑧小屋×1	前方上方
⑫風車×1	左前方
⑮外ン×1	左前方
⑫風車×2	前方
㊶ハヌマン×1	前方
⑧小屋×3	左前方
⑧小屋×2	右側方
⑫風車×2	左前方
⑧小屋×1	右前方上方
⑫風車×1	前方

別講2／応用戦術1解説

運命の始まり

❶疾走するラギの周囲に現われた4機のセコム。ラギを追い越して前方に並んだところで戦闘の幕が開く。セコムは防御力が低いのでバルカンでも簡単に倒せるが、ここは4機まとめてロックオンすると、ロックオンマークが赤くなるはず。そこで発射すれば、一網打尽にできる上に高得点が入る。

❷照準が反応しなくても、バルカンを当てると破壊できるものもある。ここにある柵を始め、丘の上にある小屋や風車なども破壊可能。周囲をよく見渡して、壊せるものがないか探してみるといい。この面ではこういった破壊可能物をどれだけ壊せるかでスコアに差が出てくる。

❹前方を横切るクーリアは、いくらバルカンを当てても倒せない。この面で出現するクーリアはいずれも撃破不可能。

⑲上空を飛ぶシェルクーフから、巨大な岩(強襲ポッド)が落とされる。こちらに向かって転がってきて潰されそうになるが、徹底してバルカンを当て続ければ破壊することができる。もっとも、撃たなくてもそのうち鳥居にぶつかって勝手に壊れてしまうので、放っておいても潰されることはない。壊れると中からセコムが3機登場。惰性でバルカンを撃ち続けて倒してもいいが、ホーミングで倒した方が当然高得点となる。

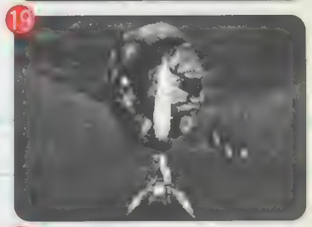
㉖このセコムを倒したあたりで右側を振り返ると、上空に大きな強襲艦が浮遊している。強襲艦は破壊こそできないものの、バルカンを当て続けるあいだ、スコアにボーナスポイントが加算されていく。丘の向こうに姿が隠れて見えなくなってもしばらく当たり続けるので、得点が入らなくなるまで撃ち続けたい。

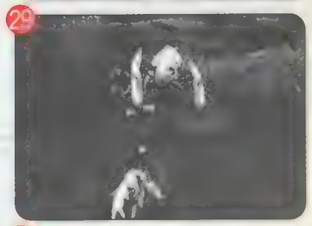
㉙タドンはホーミング6発で撃破できる。

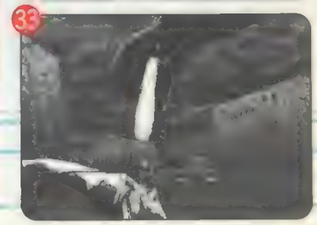
㉝ここで2機目の強襲艦が登場。先ほど現れたものより出現時間が長く、ボーナスポイントをより多く得られる。周囲の建造物を壊してチマチマ得点を稼ぐよりも、強襲艦を集中して撃ち続けた方がスコアは高い。

㊶ハヌマンは破壊不能。

※マップ上の青の番号は、撃墜率には影響しない。



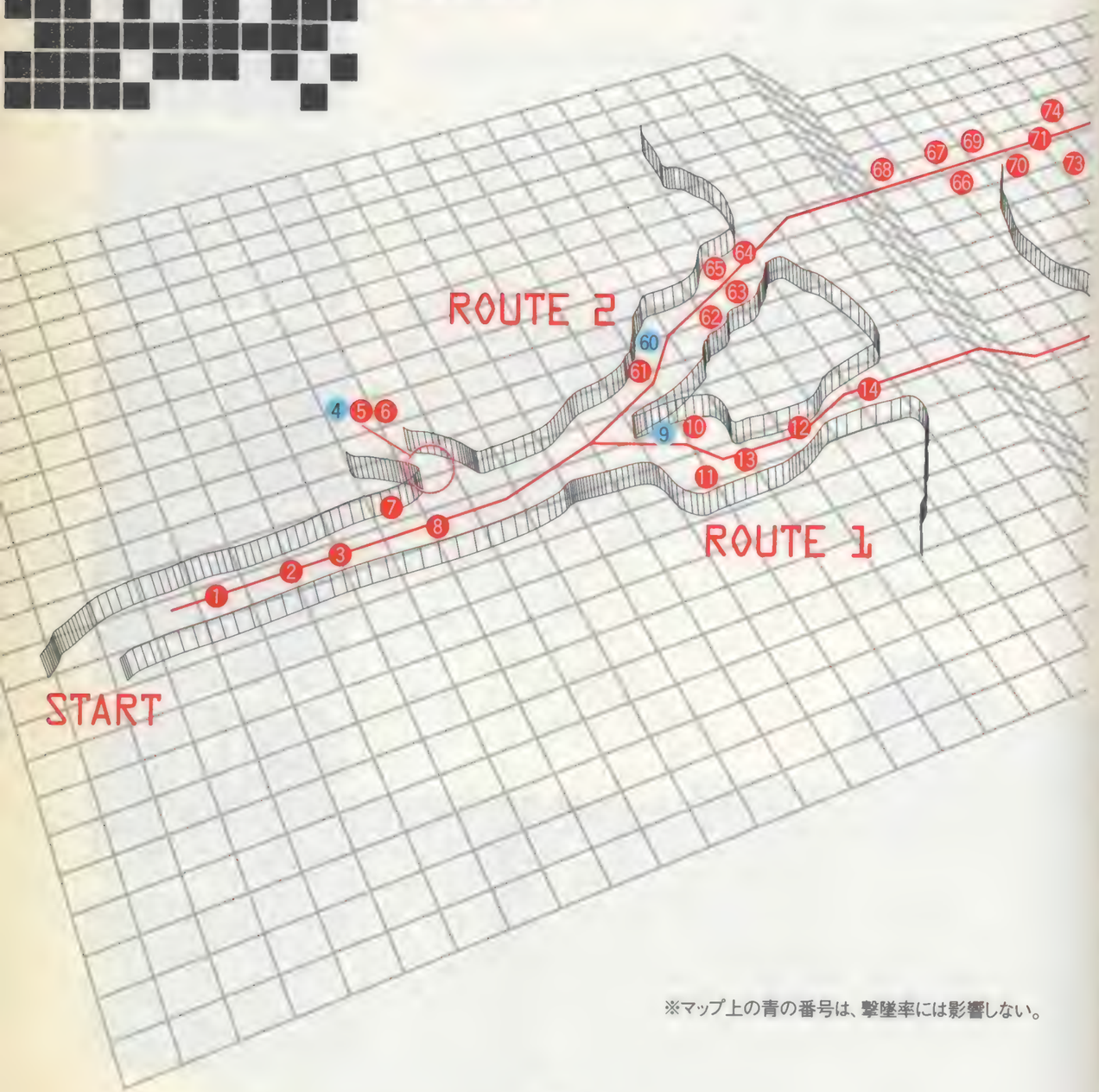




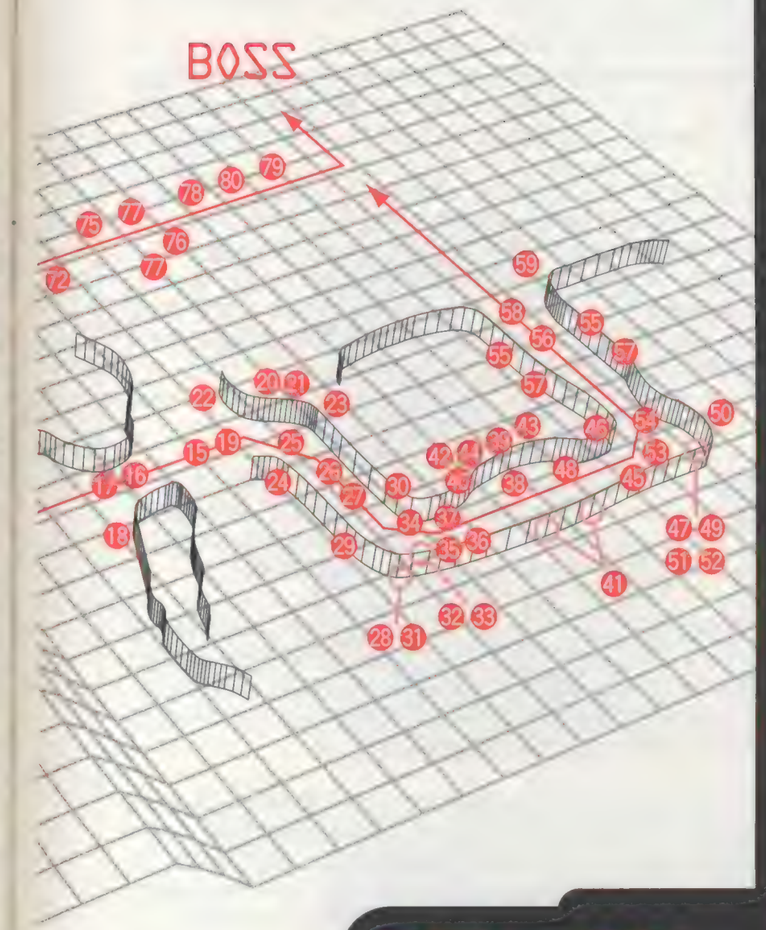
別冊2応用戦術

EPISODE 2

TARGET: EMPIRE TRANSPORT SHIP



※マップ上の青の番号は、撃墜率には影響しない。



ENEMIES DATA

敵No./共通ルート	出現パターン
ゴライアス×3	後方→体当たり
ゴライアス×3	後方→体当たり
ゴライアス×3	後方→体当たり
バオ×6	固定
戦闘機カルラ×2	前方→前方上空
クーリア×1	左側方→左前方
戦闘機カルラ×1	左側方→左前方
戦闘機カルラ×2	後方→右前方

敵No./ルート1 後半	出現パターン
バオ×1	固定
10 クーリア×1	左前方→前方
戦闘機カルラ×3	前方→前方上空
12 戦闘機カルラ×3	前方→後方
戦闘機カルラ×2	後方→前方上空
戦闘機カルラ×2	前方→後方
15 光学兵器×2	固定
戦闘機カルラ×2	左右側方上空→前方迂回
戦闘機カルラ×2	左右側方→前方上空
戦闘機カルラ×1	右後方→左前方
戦闘機カルラ×1	前方→右後方
20 固定砲台×1	固定
戦闘機カルラ×2	前方上空→左後方
戦闘機カルラ×2	左前方→左前方上空
光学兵器×1	固定
固定砲台×1	固定
移動砲台×3	前方
戦闘機カルラ×2	前方→後方
移動砲台×3	前方
大型戦艦×1	上空固定
光学兵器×1	固定
移動砲台×3	前方
中型戦艦×3	上空固定
戦闘機カルラ×2	右前方上空→後方上空
固定砲台×1	固定
戦闘機カルラ×2	左前方→後方
固定砲台×1	固定
光学兵器×1	固定
戦闘機カルラ×2	後方→前方
大型戦艦×1	固定
固定砲台×1	固定
戦闘機カルラ×1	左前方上空→後方
固定砲台×2	固定
戦闘機カルラ×1	左側方上空→右前方上空
戦闘機カルラ×1	左前方上空→後方
戦闘機カルラ×3	後方→左前方上空
光学兵器×1	固定
移動砲台×3	前方
戦闘機カルラ×1	左側方→右側方
戦闘機カルラ×2	前方上空→後方
中型戦艦×3	上空固定
固定砲台×1	固定
大型戦艦×2	上空固定
光学兵器×1	固定
大型戦艦×1	右前方→前方
戦闘機カルラ×1	前方→前方
固定砲台×2	固定
56 戦闘母カルラ×4	前方→後方
57 光学兵器×2	固定
回転砲台×2	固定
59 大型戦艦×2	固定

敵No./ルート2	出現パターン
バオ×1	固定
61 クーリア×1	左前方→前方
戦闘機カルラ×2	前方→後方
戦闘機カルラ×4	前方→後方
戦闘機カルラ×2	前方→後方
戦闘機カルラ×5	後方→前方
戦闘機カルラ×3	右前方→右前方迂回
戦闘機カルラ×3	左前方→右前方迂回
戦闘機カルラ×3	後方→前方
戦闘機カルラ×4	左側方→左前方
戦闘機カルラ×4	右前方→後方
戦闘機カルラ×3	前方上空→前方迂回
中型戦艦×2	右側方→右前方
戦闘機カルラ×4	右側方→右前方
戦闘機カルラ×4	左側方→左前方
戦闘機カルラ×12	左側方→右前方
大型戦艦×1	右側方下空→右前方
戦闘機カルラ×4	左右側方→前方迂回
中型戦艦×3	左側方→右前方
戦闘機カルラ×3	左前方→右前方迂回
大型戦艦×2	左側方→前方

共通ルート

❶地中に潜んでいた攻性生物ゴライアスが背後から襲いかかる。彼らは3体一組で現われるので、ホーミングレーザーのちょうどいい練習台になるだろう。律儀に3体ずつ倒すよりも、❷の編隊を1体だけ残し、❸の編隊とまとめて撃ち落としたほうがより高得点となる。

❹帝國軍の戦闘機カルラの攻撃は正確さに欠けるからほとんど気に留める必要はない。むしろ一瞬のうちに飛び去ってしまうので、撃ち漏らさないように出現位置を把握しておきたい。ここではまず前方から2機、続いて左から1機現れる。

❻左前方に建ち並ぶパオ(移動式住居)の中から、兵士を乗せたクーリアが逃げ走る。彼の後を追って左へ行くと空中へ飛び立つルートへ、右に行くとメッカニアの砲台が設置されている地上ルートに進む。ルートポイントを得たいなら空中ルートを選択。背後から迫る2機のカルラに気を取られていると、気づかぬうちに分岐点を通り過ぎてしまうことも。ちなみに、パオはロックオンできないもののバルカン連射で破壊することができる。得点は微々たるものだがハイスコアを狙うなら撃つ。

ルート1(地上面)

⑯前方にゲートが見えてきたあたりで、上空左右から2機、側方から2機、後方から1機、そして前方のゲートから1機の順でカルラが飛来する。ゲート左右に設置されている光学兵器に近寄るとレーザー攻撃を受けるが、かなり離れた位置からでもロックオンできるので早めに破壊してしまえば問題ない。

⑳ゲートをくぐると、今度は前方に固定砲台が見える。ここから先は砲台が多数設置されており、正面ばかり気にして攻撃していると左右の砲台を撃ち漏らしてしまう恐れがある。渓谷の左右にも気を配り、丘の上に砲台を見つけたら即、破壊を心掛けたい。砲台は1ヵ所に複数設置されていることが多いので、すべて破壊できたかどうか確認を怠らないように。

㊼回転砲台の手前、左右の丘の上に設置された光学兵器を早めに破壊しておく。放置したまま回転砲台の目の前まで来てしまうと、死角から来るレーザー攻撃が避けにくくなるからだ。㊿砲台が放つ砲弾は近づいてきた弾だけバルカンで破壊して、あとは上下の砲台にひたすらホーミングレーザーを当て続ければよい。右下の砲台だけ残し、最後に破壊するとボーナスポイントが入る。

ルート2(空中面)

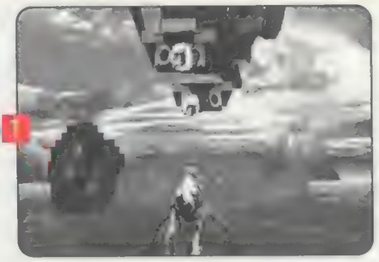
61クーリアがカルラに追われている。カルラが飛んでいるうちにクーリアを撃つとボーナスポイントが入る。

66空中ではカルラをいかに確実に撃ち落とすかがポイントとなる。もちろん出現位置を覚えておくに越したことはない。ここでは右前3機、左前3機、後方3機、左4機、右前4機の順。視点を出現位置に合わせて順番に撃ち落としていけば、簡単に片付けられるだろう。

76大型戦艦が放つ砲弾にはバルカンで対処。しばらくするとハッチを開いてカルラを3機出撃させてくるので、それも撃ち漏らさないように。大型戦艦を速攻で撃ち落としてしまうとカルラを出さずじまいに終わることもある。ハイスコア狙いの人は要注意。

BOSS 帝國輸送艇

輸送艇の攻撃は、底部にある2基の砲台と、アームに取り付けられた3基の砲台1からの砲撃が基本パターン。砲弾はバルカンで撃ち落としてもいいが、それよりもさっさと砲台を破壊したほうがいい2。砲台が破壊されると、今度は装甲やら積載物やら魚雷積載コンテナやらを破れかぶれにバラ撒いてくる3。コンテナは破裂して中の弾薬があふれ出す前に、破壊しておきたい4が、間に合わなかったらバルカン連射で片付ける。輸送艇本体、剥がれた装甲など到るところにロックオン可能箇所があるので、徹底的にホーミングレーザーを当て続けるといい。


1

2

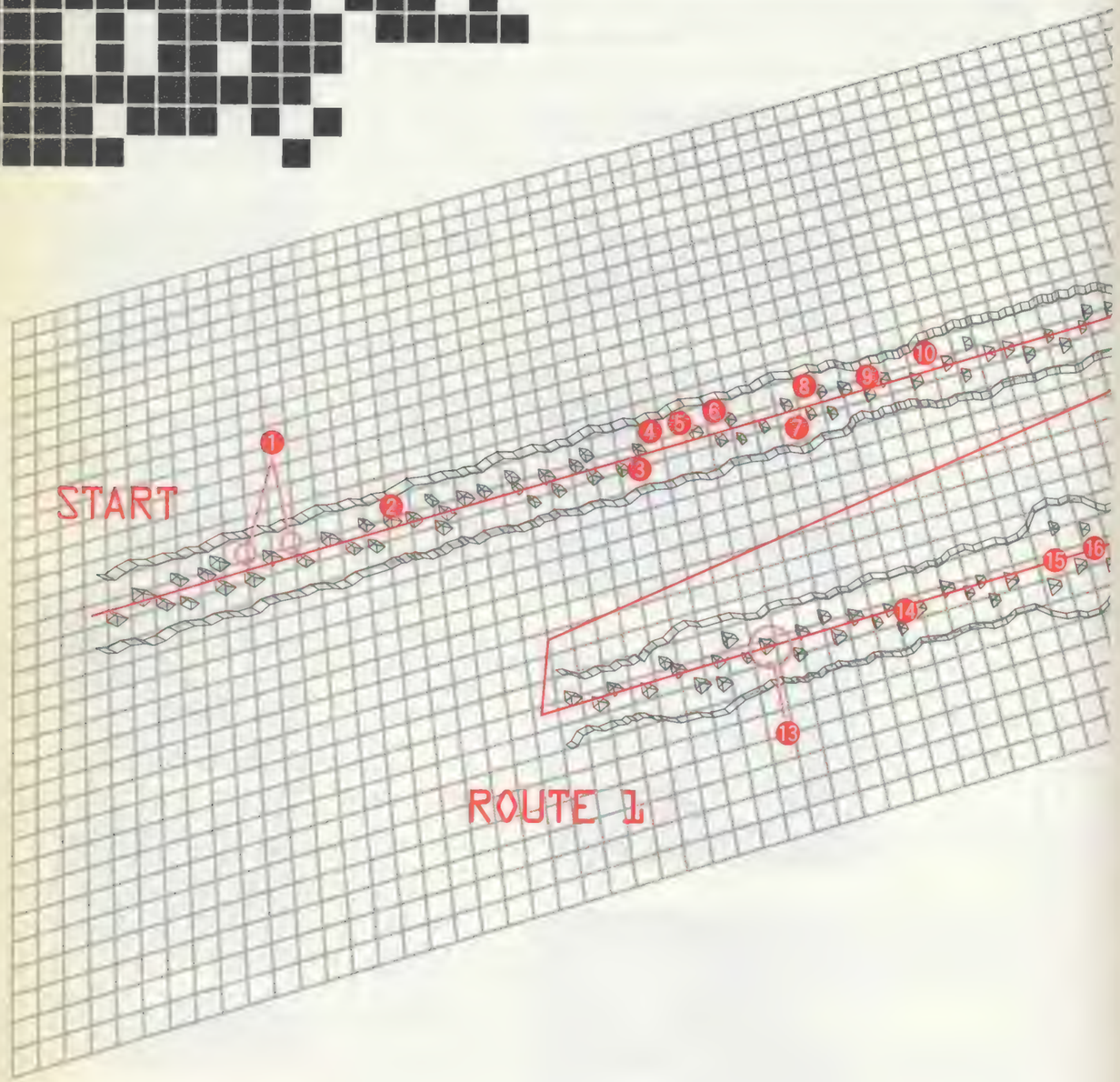
3

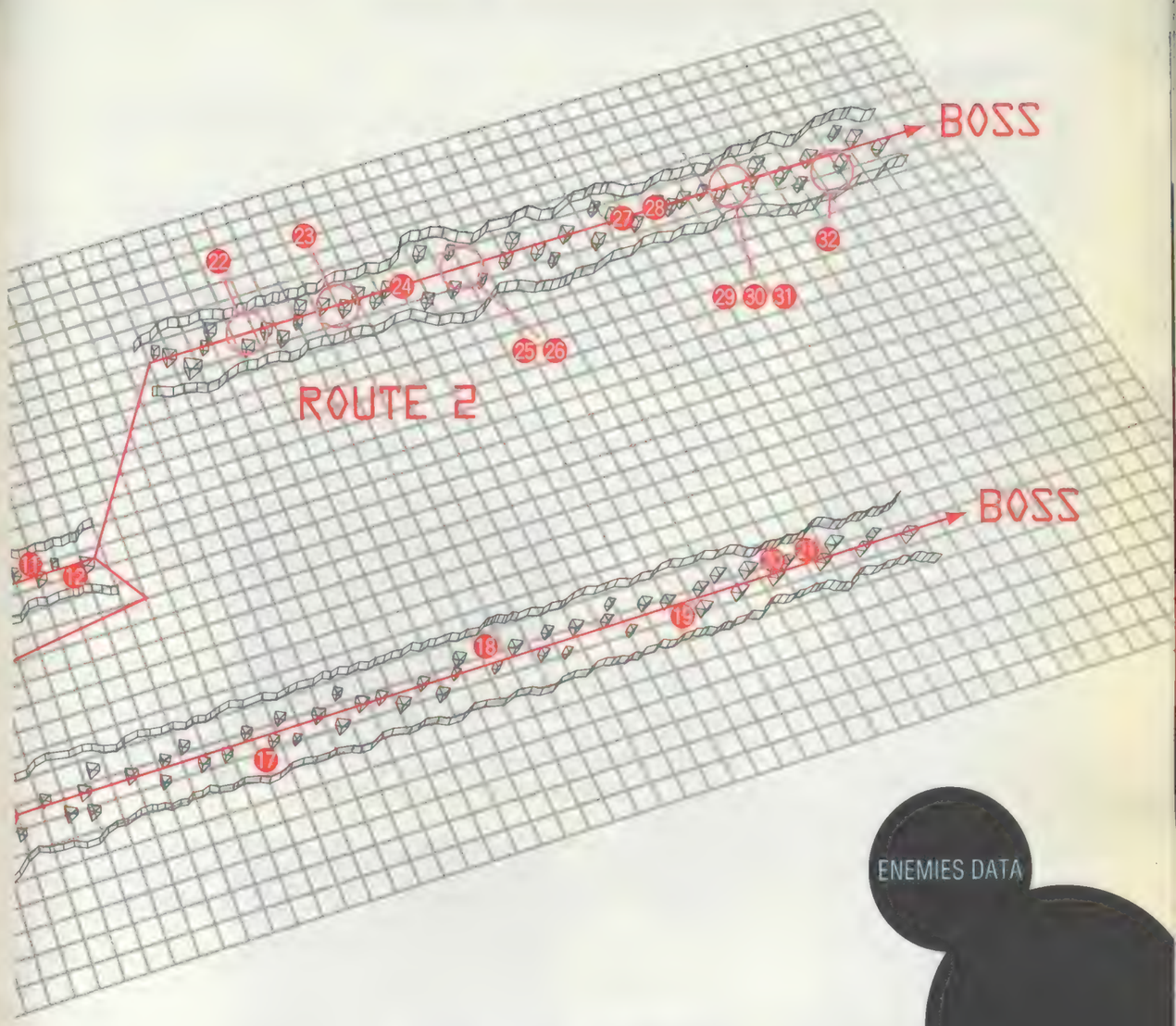
4

別冊2 応用戦術

EPISODE 3

TARGET: HANUMUNN



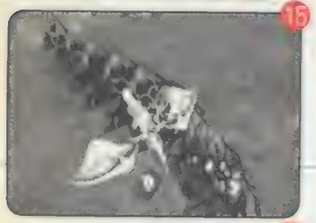
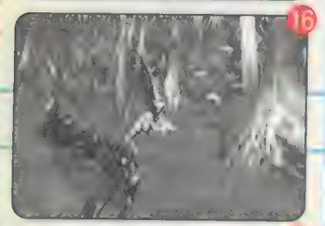


ENEMIES DATA

出現ルート	出現パターン
ケンダッバ×4	左側方→左側方,中央,右側方
ケンダッバ×3	左前方→前方
アシュラ×1	右前方→前方
アシュラ×1	左前方→前方
アシュラ×1	左前方→左側方
アシュラ×1	左前方→左側方
アシュラ×1	右前方→前方
アシュラ×1	左前方→前方
ケンダッバ×3	左前方→右側方
ケンダッバ×3	左側方→右前方
ケンダッバ×3	左前方→ルート1→右側方
ケンダッバ×3	右前方→ルート2→左側方

	出現パターン
ジム×4	左右側方→体当たり
ジム×4	左前方→左側方
ナーガ×1～2	左前方→後方
ジム×3	左後方→左側方
ジム×3	右後方→右側方
ジム×3	左側方→左前方
ジム×2	右後方→右側方
ジム×1	前方→左側方
ジム×4	左前方→左側方

	出現パターン
ジム×4	左右前方→体当たり
ジム×4	左右前方→体当たり
強襲艦×1	前方
コマンダー×4	
空中機雷×2	
コマンダー×4	
空中機雷×2	
ジム×2	右側方
ジム×2	左右前方→右側方
ジム×2	左前方→左側方
強襲艦×1	前方
コマンダー×4	
空中機雷×2	
コマンダー×4	
空中機雷×2	
ジム×1	右側方
ジム×2	左前方→右側方
ジム×1	右前方→右側方
ジム×4	右側方

共通ルート

❶ケンダッパはホーミング1発では破壊できない。左方向に素速く逃げていく機体もあるので、早めに対処しないと撃ち漏らしてしまう。

❹ラギは戦闘を重ねるうちに成長し、EPISODE3を迎えるころには最大ロックオン数が6に増えている。一度に多くの敵をロックオンするほど得点が高いだけに、ラギの成長度合は常に把握しておいたほうがいいだろう。ここでは❸❹のアシュラの砲門をそれぞれ4基ずつ撃つより、❸の砲門を2基だけ壊し、残りを❹の4基と合わせて6基まとめて破壊したほうが高得点となる。アシュラは砲門1基ごとに撃墜率がカウントされているので、できるだけすべての砲門を破壊しておきたい。砲撃は上下移動でかわすか、バルカンで迎撃するといい。

⓫左前から3機、続いて前方から3機ケンダッパが現れ、このあたりで分岐点を迎える。ここで左側に寄ると旧世紀の強襲艦と相対するルートへ、画面中央からやや右寄りを飛行していると攻性生物ナーガが現れるルートに進む。ケンダッパの撃墜にこだわっていると自然に右側のルートへ進んでしまうことが多いので、ルートポイントを得たいなら早めに左側へ寄っておく必要がある。ケンダッパをすべて撃ち落とすのは分岐点を過ぎてからでもいいが、分岐前に1発は当てておかないと撃ち落とせずに、いなくなってしまう可能性がある。

ルート1(攻性生物ナーガ面)

⓯ナーガは倒すたびに新しい個体が現われ、㉑ジムが現われるあたりまでラギを追い続ける。1体倒してしまえば後は撃ち逃しても撃墜率に影響されない。しかし、倒し続けると5～6体目にボーナスポイントが得られる青色の個体が現われるので、なるべく早めに数多く片付けたい。ホーミングは確実に6発ずつ命中させ、緑の弾を吐いてきたらバルカン連射で消す。

⓰～㉑しかし、ナーガにばかり気を取られていると、途中で登場するジムを撃ち損ねてしまうこともある。このあたりからロックオンの正確さがかなり重要になってくる。左、右、左、右の順に側面から現われるので、早めに視点を切り替えて対処したい。

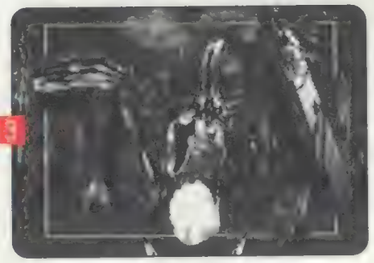
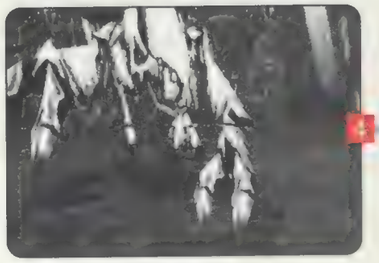
ルート2(旧世紀強襲艦面)

㉒㉓ジムが次々とこちらに向かって体当たりぎみに突進してくる。ホーミングで破壊したほうが得点は高いが、接近してきた相手はバルカン連射で撃ち落としてしまってもいい。

㉖強襲艦はバルカン連射で攻撃したほうが比較的倒しやすいが、ハイスコアを目指すならやはりホーミングだけで倒してボーナスポイントを狙いたい。強襲艦は出現後、コマンダーを8体、空中機雷を4個出してくる。これらも撃墜率に影響するので、撃ち漏らさないように気をつけなければならない。ジムの出現場所を覚えておけば、多少はあわてずに済む。危うくなったら無理せずにバーサクを使ってしまって構わない。

BOSS ハヌマン

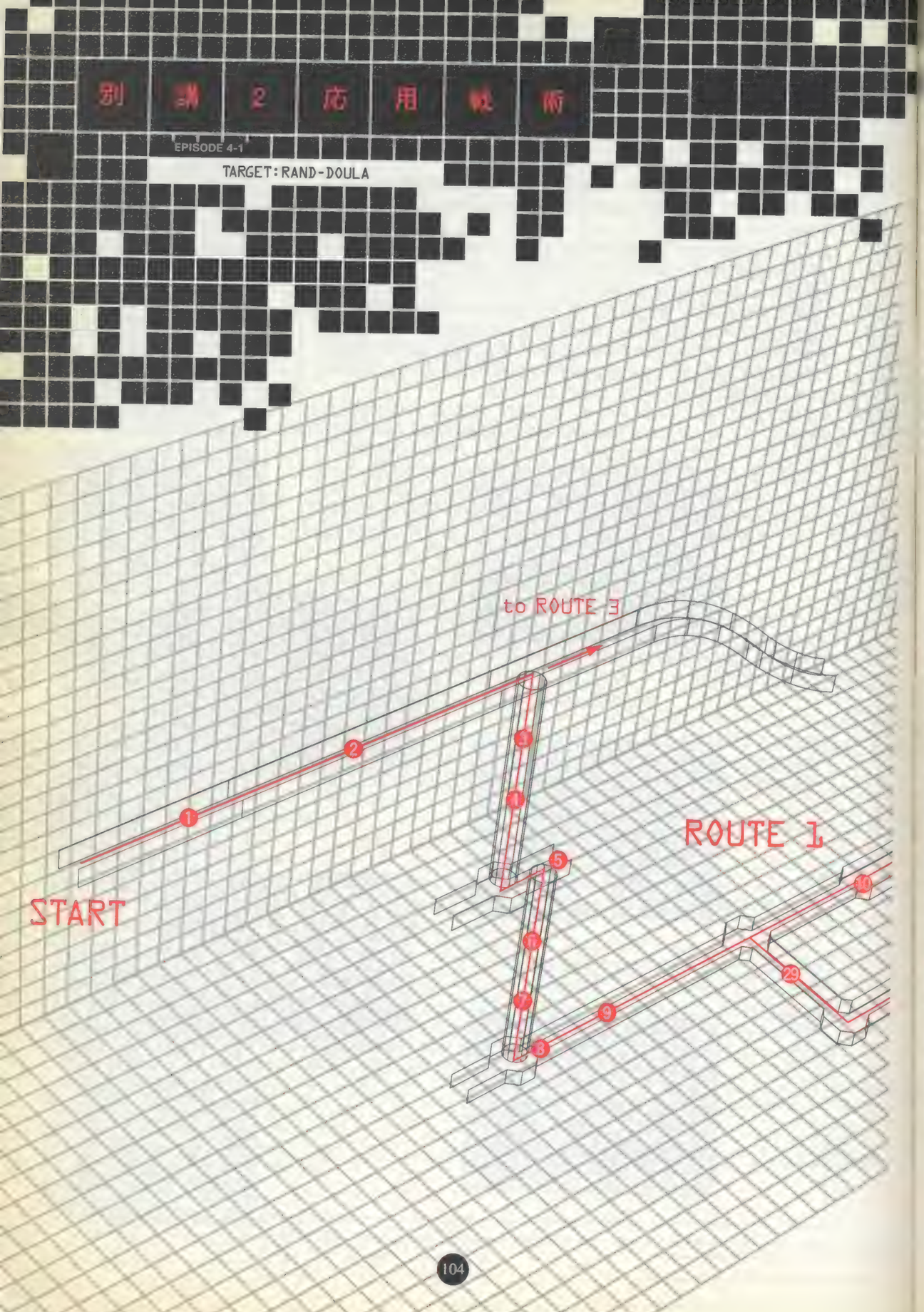
ハヌマンは旧世紀に生み出された巨大な生物兵器。跳躍力を活かしてラギの前後左右を飛び回り、多彩な攻撃を仕掛けてくる。レーダーを注視して、姿を見失わないように気をつけたい。ハヌマンはまず、周囲を跳ね回りながら褐色のアメーバ弾1を放ってくる。視点切り替えを駆使して姿を追いかけ、アメーバ弾をバルカンで撃ち消しつつ、ホーミングでダメージを与えていこう。ハヌマンはしばらくすると高々と舞い上がって前方の木の上に登り、爆炎が吹き出すポッド2を地上に振り落とし始める。ポッドに近づくと火柱が上がるので、離れた位置からホーミングで破壊したい。このとき上にいるハヌマンの姿は木に隠れて見えないが、ホーミングが当たる3ので、できるだけダメージを与えておく。一定量ダメージを与えると地上に落ちてきて、より激しい攻撃が始まる4。特に投げつけてくるブーメラン5は破壊が困難なので、避けに徹したほうが安全だ。このあたりからは、無理をせずに相手の攻撃を慎重に交わして、余裕があるときに本体を攻撃する、という気持ちで戦うといいだろう。

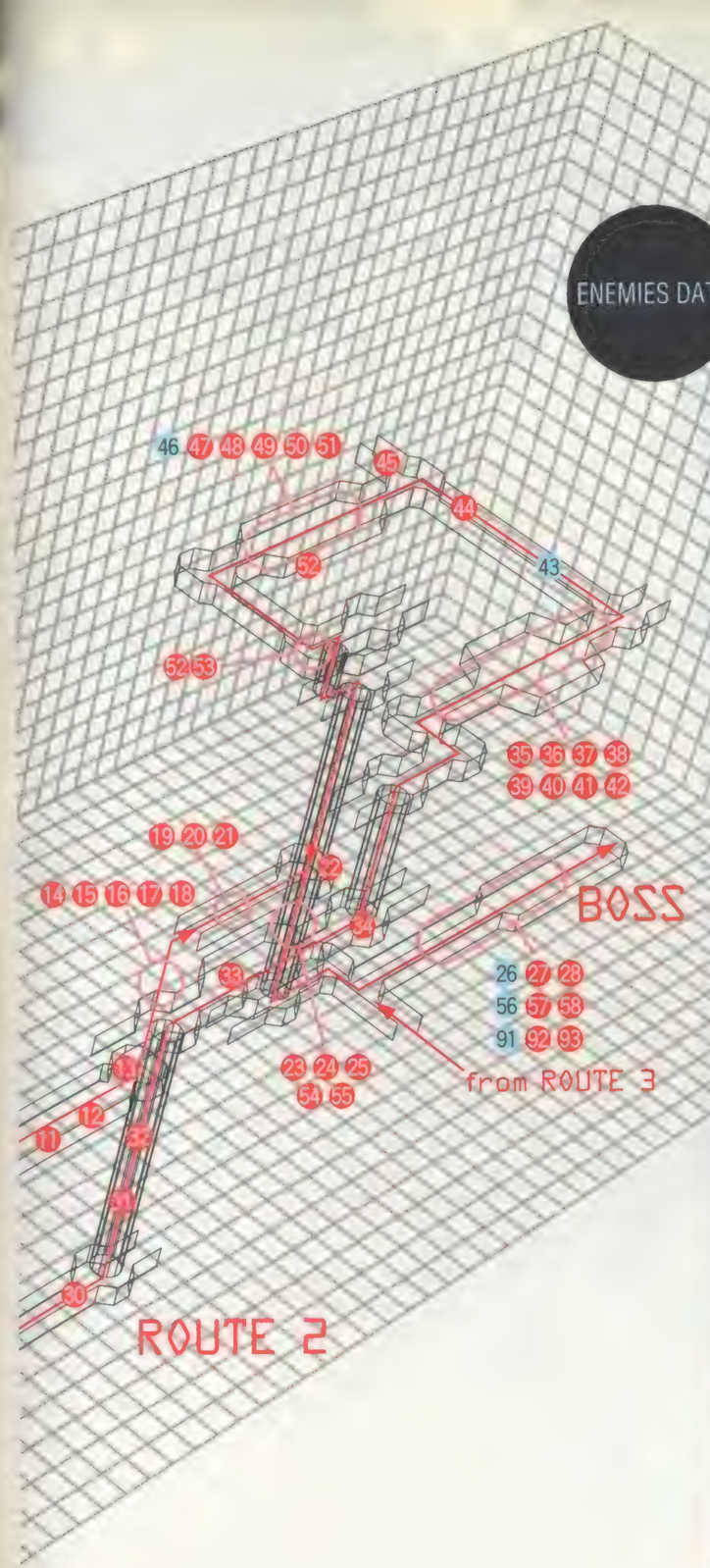



別講2 応用戦術

EPISODE 4-1

TARGET: RAND-DOULA





ENEMIES DATA

敵No./共通ルート	出現パターン
1 スイーパー×3	前方→前方奥
2 スイーパー×3	前方→前方奥

敵No./ルート1	出現パターン
3 スイーパー×1	前方→後方
4 スイーパー×3	前方→横ルート
5 スイーパー×2	横ルート前方→下方→後方
6 スイーパー×1	前方→後方
7 スイーパー×2	前方→後方
8 スイーパー×2	横ルート前方→停止
9 スイーパー×3	前方→前方奥

敵No./ルート1	出現パターン
10 テケテケ×2	右側方→停止
11 テケテケ×4	右側上方→右前方上方
12 テケテケ×2	右側前方に落下→地面落下後後方へ
13 テケテケ×8	周囲8方向→回転
14 ガーディアン×1	右側固定
15 ガーディアン×1	左側固定
16 ガーディアン×1	後方
17 ガーディアン×1	左側方
18 ガーディアン×1	右側方
19 テケテケ×2	後方→前方
20 テケテケ×2	前方固定
21 テケテケ×3	左右側方→前方固定
22 スイーパー×2	前方横ルート→下方→固定
23 スイーパー×2	前方上方→下方→固定
24 スイーパー×4	後方→前方→固定
25 スイーパー×1	前方→固定
26 パネル×5	固定
27 スイーパー×1	前方→前方奥
28 テケテケ×10	前方→後方

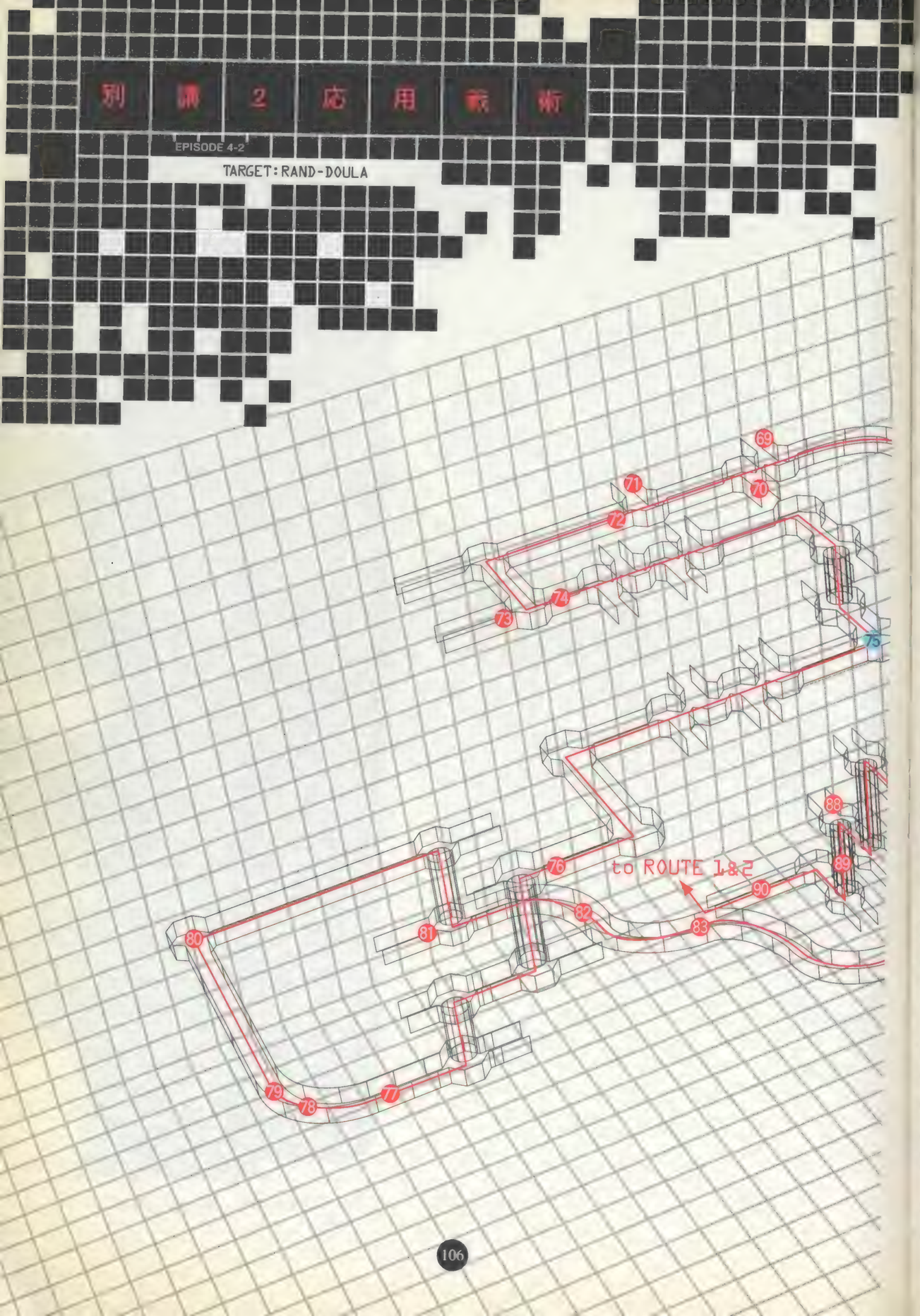
敵No./ルート2	出現パターン
29 スイーパー×2	前方→横ルート
30 スイーパー×2	前方→横ルート
31 スイーパー×4	前方固定
32 スイーパー×1	横ルート前方→横ルート後方
33 タイタン×17	明暗部屋内
34 スイーパー×2	前方→横ルート前方
35 ビーフライ×2	前方→後方
36 ビーフライ×4	前方→前方水中
37 ビーフライ×2	前方→後方
38 ビーフライ×3	前方→後方
39 ビーフライ×2	左右前方→後方
40 ビーフライ×4	前方→前方水中
41 ビーフライ×2	前方→後方
42 ビーフライ×1	前方→前方停止
43 パネル×6	固定
44 ビーフライ×2	前方→前方奥
45 スイーパー×3	前方→
46 パネル×2	固定
47 ビーフライ×1	前方→水中
48 ビーフライ×1	前方→水中
49 ビーフライ×1	前方→水中
50 ビーフライ×2	前方→水中
51 ビーフライ×2	左右前方→水中
52 スイーパー×2	前方横ルート固定
53 スイーパー×1	前方横ルート固定
54 スイーパー×4	前方→後方→前方→固定
55 スイーパー×1	前方停止
56 パネル×5	固定
57 スイーパー×1	前方→前方奥
58 テケテケ×10	前方→後方

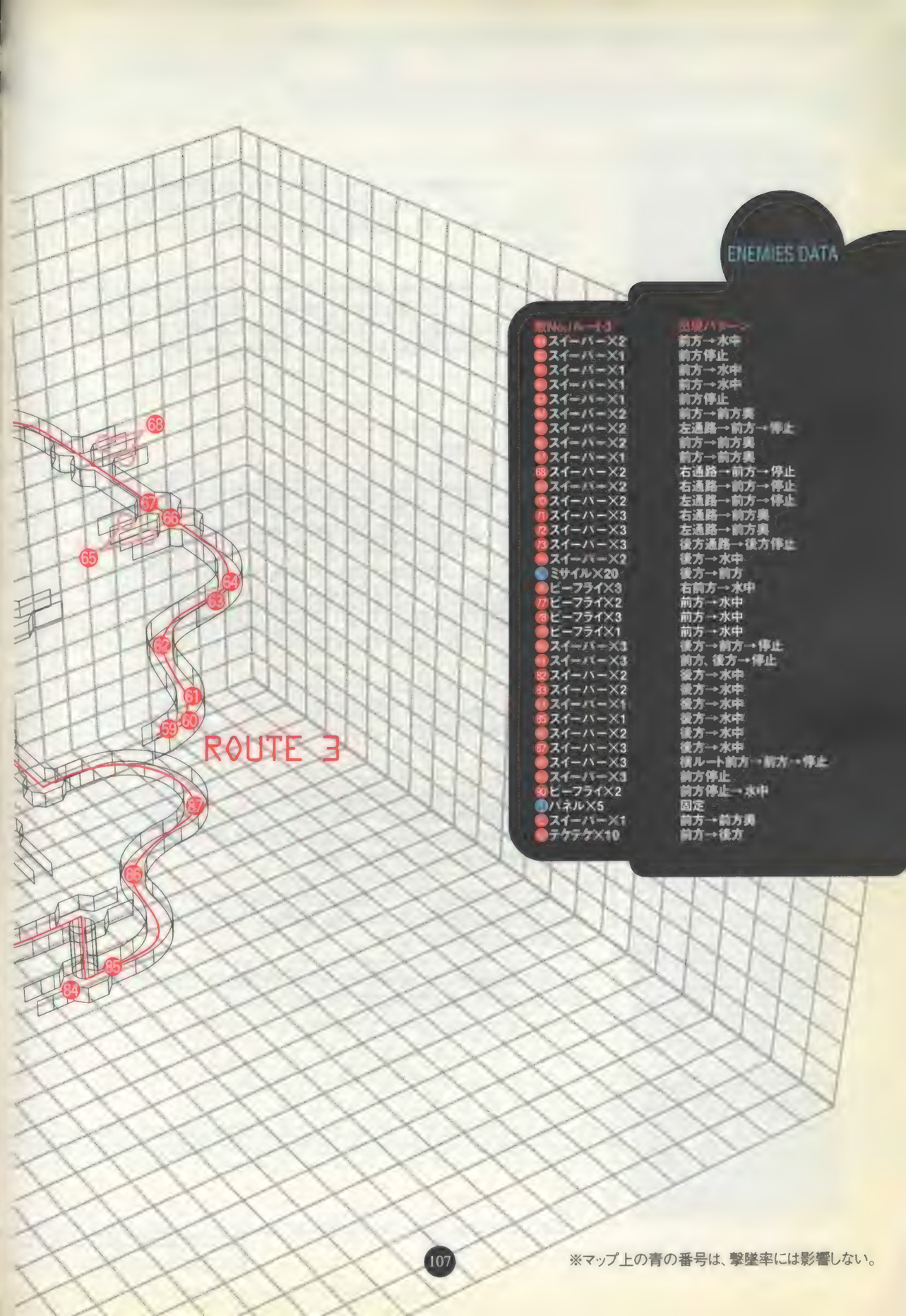
※マップ上の青の番号は、撃墜率には影響しない。

別講2 応用戦術

EPISODE 4-2

TARGET: RAND-DOULA





ENEMIES DATA

敵No./パーツ	出現パターン
スイーパー×2	前方→水中
スイーパー×1	前方停止
スイーパー×1	前方→水中
スイーパー×1	前方→水中
スイーパー×1	前方停止
スイーパー×2	前方→前方奥
スイーパー×2	左通路→前方→停止
スイーパー×2	前方→前方奥
スイーパー×1	前方→前方奥
68 スイーパー×2	右通路→前方→停止
スイーパー×2	右通路→前方→停止
9 スイーパー×2	左通路→前方→停止
11 スイーパー×3	右通路→前方奥
12 スイーパー×3	左通路→前方奥
13 スイーパー×3	後方通路→後方停止
スイーパー×2	後方→水中
ミサイル×20	後方→前方
ビーフライ×3	右前方→水中
17 ビーフライ×2	前方→水中
18 ビーフライ×3	前方→水中
ビーフライ×1	前方→水中
スイーパー×3	後方→前方→停止
1 スイーパー×3	前方、後方→停止
82 スイーパー×2	後方→水中
83 スイーパー×2	後方→水中
1 スイーパー×1	後方→水中
85 スイーパー×1	後方→水中
スイーパー×2	後方→水中
87 スイーパー×3	後方→水中
スイーパー×3	横ルート前方→前方→停止
スイーパー×3	前方停止
90 ビーフライ×2	前方停止→水中
1 パネル×5	固定
スイーパー×1	前方→前方奥
テケテケ×10	前方→後方

※マップ上の青の番号は、撃墜率には影響しない。

別講2／応用戦術4解説

エピソード4／旧世紀遺跡

全ルート共通

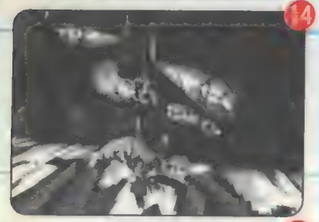
❶スイーパーは2種類のレーザーで攻撃してくる。まっすぐ伸びる十文字レーザーと、一旦停止してからこちらにホーミングするサーチレーザーがあり、なかなか避けづらい。やはり出現場所を覚えて先手必勝、というパターンが一番確実。

❷のスイーパーを倒したあたりが最初の分岐点。ルートポイントを2点獲得するためには、ここで上に進まなければならない。判定が非常にシビアなので、スイーパーを破壊したらすぐに画面の一番上に張り付こう。閉まっていたはずの隔壁が目前で開き、第3のルートへの道が広がるはずだ。

ルート1／ルート2共通

❸扉の向こうにスイーパーが潜んでいる。姿は見えないものの、この状態でもロックオンは可能。同様に隠れていてもロックオンできる箇所は他にもあるので、常にロックオン可能状態で進行方向を探ってみよう。

❾このスイーパーの出現後に、第2の分岐点がある。ルートポイントが1点入るルート2に行きたいなら、スイーパー破壊後すぐに画面右端に寄っておく。これまた判定がシビアになっているので行動は迅速に。



ルート1

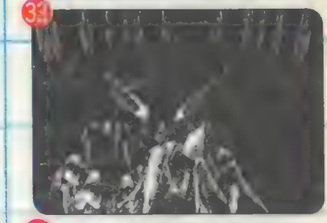
❹エレベーターで上昇中、周囲を見渡すとあちこちでガーディアンが吊されている。本体のほか腕や足などのパーツも吊されていて、すべて破壊するとボーナスポイントが得られるようになっている。本体以外は撃墜率に関係しないが、すべてロックオン可能なのでできるだけ破壊したい。

❷❸ここで出現するスイーパーは油断していると撃ち逃しやすい。すべて撃墜しようと思ったら迅速で正確なロックオン技術が必要となる。難しければバーサクを使ってしまってもいいだろう。

❷❻パネルは撃墜数にカウントされないものの、そのままにしておくと体に触れてダメージを受けてしまうので一掃しておきたい。

ルート2

❸❶❸❷前方で停止している4機のスイーパーの後ろにもう1機隠れている。出現時間が短いため、早めにロックオンしないと撃ち逃しやすい。

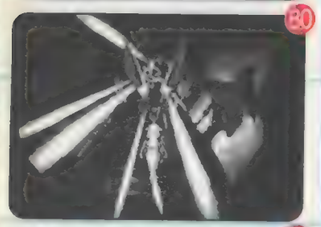


❸❸明滅を繰り返す部屋内にタイタンが17機。すべて撃ち落とすとボーナスポイントが加算される。

❸❹～❹❷ここからビーフライが立て続けに出現する。すべて前方から狙いは定めやすいはずだが、出現間隔が短いので集中力を欠くと撃ち漏らしやすい。ここまでで培ったロックオン技術の確かさが問われるポイント。

❹❸この6枚のパネルにばかり気を取られていると、❹❹ビーフライが前方から後方へ素速く通り過ぎてしまい、撃ち逃しやすいので注意。❹❻のパネルもなるべく速攻で壊さないと、❹❼～❺❶のビーフライの群れの動きが視認しづらく、苦労することになる。

❺❷❺❸レーダーを注視し、照準を前方に合わせ、常にロックオン可能状態にしておく。これから現われるスイーパーの群れは、なるべく姿が見える前にロックオンするよう心掛けたい。



ルート3

59ここからは高速スクロール面となる。撃墜率を高めるためには早めのロックオンが必須条件。ここのスイーパーなど姿が見える前からロックオンできる相手もいるので、例によって出現位置を覚えておきたい。

68〜72左右から現われて、すぐ停止するスイーパーの群れ。高速スクロールの真っ只中でこのあたりの敵すべてを狙い撃ちするのは物理的にちょっと難しすぎる。ここで腕を鍛えるのもいいが、撃墜率を狙うならバーサクでさっさと一掃してしまえ。

76ミサイル20発をすべて撃墜するとボーナスポイントが得られる。ただし逃しても撃墜率には影響しないので無理しなくてもいい。

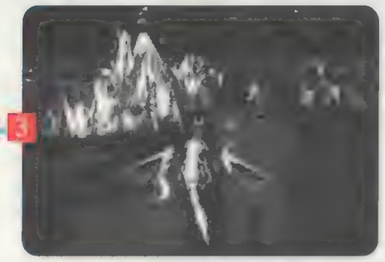
80開閉する壁が進路を狭める中で、後方から現われるスイーパーを撃墜できるチャンスは前方に並ぶ一瞬だけ。照準を中央に合わせておき、スイーパーが前方に回ったら中央、右下、左上の順でロックオン。そして即破壊。これが一番確実な撃墜方法。

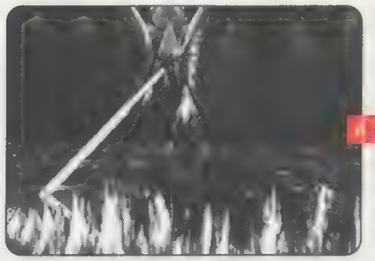
82ここから先、スイーパーが後方から現われては水中に消えていくパターンがしばらく続く。視点を後ろ向きにして対処。

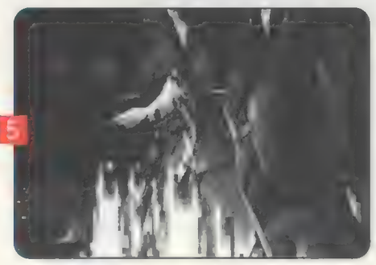
85通路がきつくカーブしているためこのあたりの敵は攻撃しづらい。敵は後方から出現するため後ろ向きで攻撃することになるが、87を過ぎたあたりで半開き状態の扉がある。激突しないよう注意したい。

BOSS ランドドーラ

まずは橋の上での攻防から。ランドドーラが水中に潜んでいる間は攻撃が届かないので、姿を現わしたときにいかに的確にロックオンできるかがポイントとなる1。レーダーを注視して視点から離れないように追いかけて、飛び出してきた瞬間に素速く攻撃を当てたい。生体弾を放ってきたらバルカン連射で撃ち消して対処する。一定時間が過ぎると今度は橋を壊しながら強引に体当たり2を仕掛けてくる。この間はバルカンを連射し続けるか、ひたすらホーミングを当て続けて突進を食い止めたい。橋が壊されて足場がなくなると、空中戦に移る。ランドドーラの攻撃も激しくなり、いよいよ本番という所。前方を飛び跳ねている間は少々距離を置いてホーミングを当て続けておく。しばらくするとまた水中に潜り出し、姿を現してはエネルギー機雷3を振りまき始める。機雷を撃つとこちらに向かって跳ね返ってくるので、なるべく本体のみに慎重にロックオンしてホーミングを当てておきたい。ヒレから放たれるレーザー攻撃4に対しては、こちらに向かって来たものだけ、やや引き寄せてから左右に避ければいい。これが終わると一転して、水中から尻尾を振り上げて飛び出し5、体当たりをしてくる。この間は攻撃よりも避けに徹し、相手が水中にいる間に位置を確認して身構え、飛び出す瞬間に左右に避けるよう心掛ければいいだろう。水面から十字型の砲台が2基6飛び出してきたら、こちらへ放たれる追尾弾(破壊不能)を円を描くような軌道で避けつつ、砲台を狙ってホーミングを当てたい。



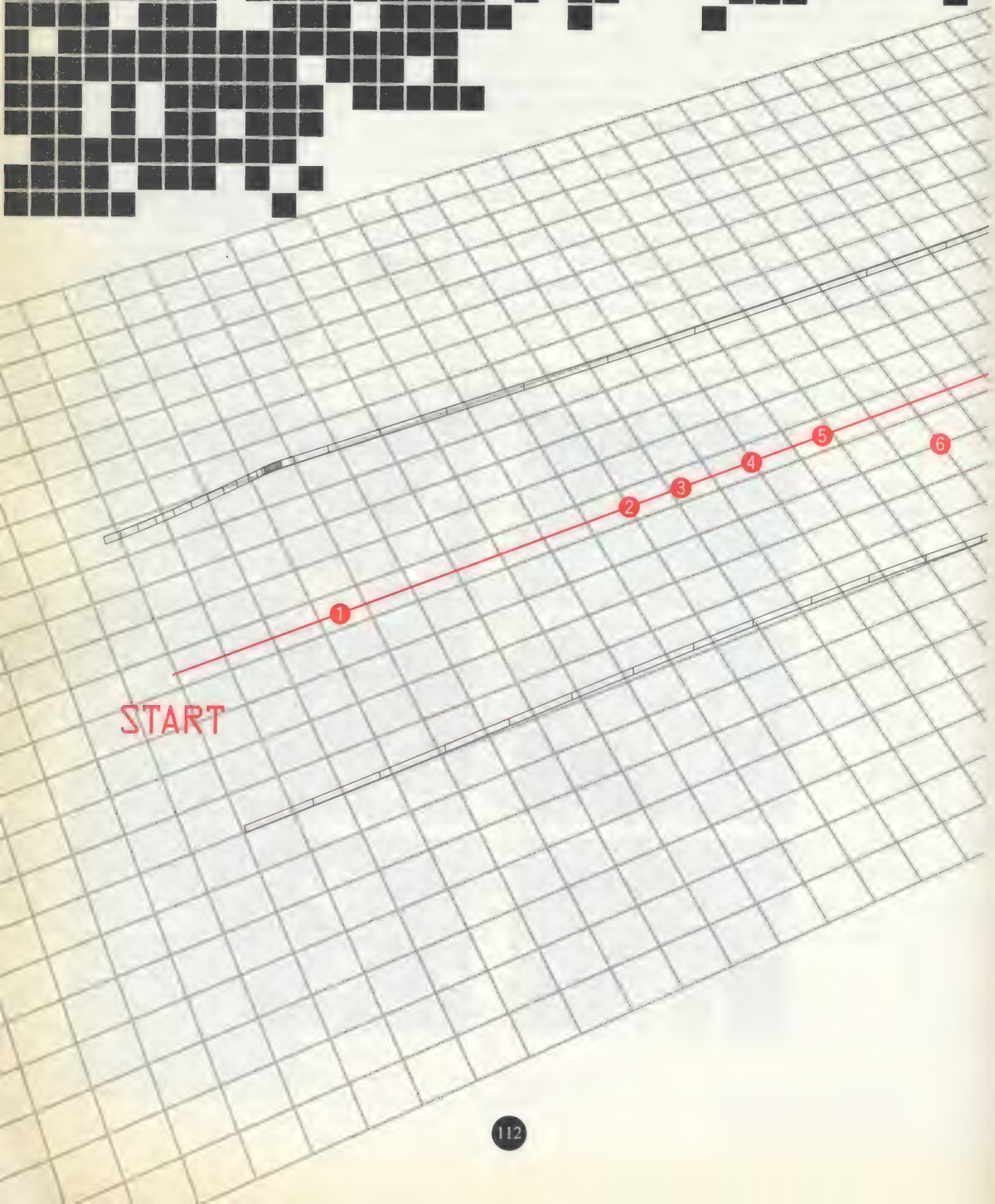


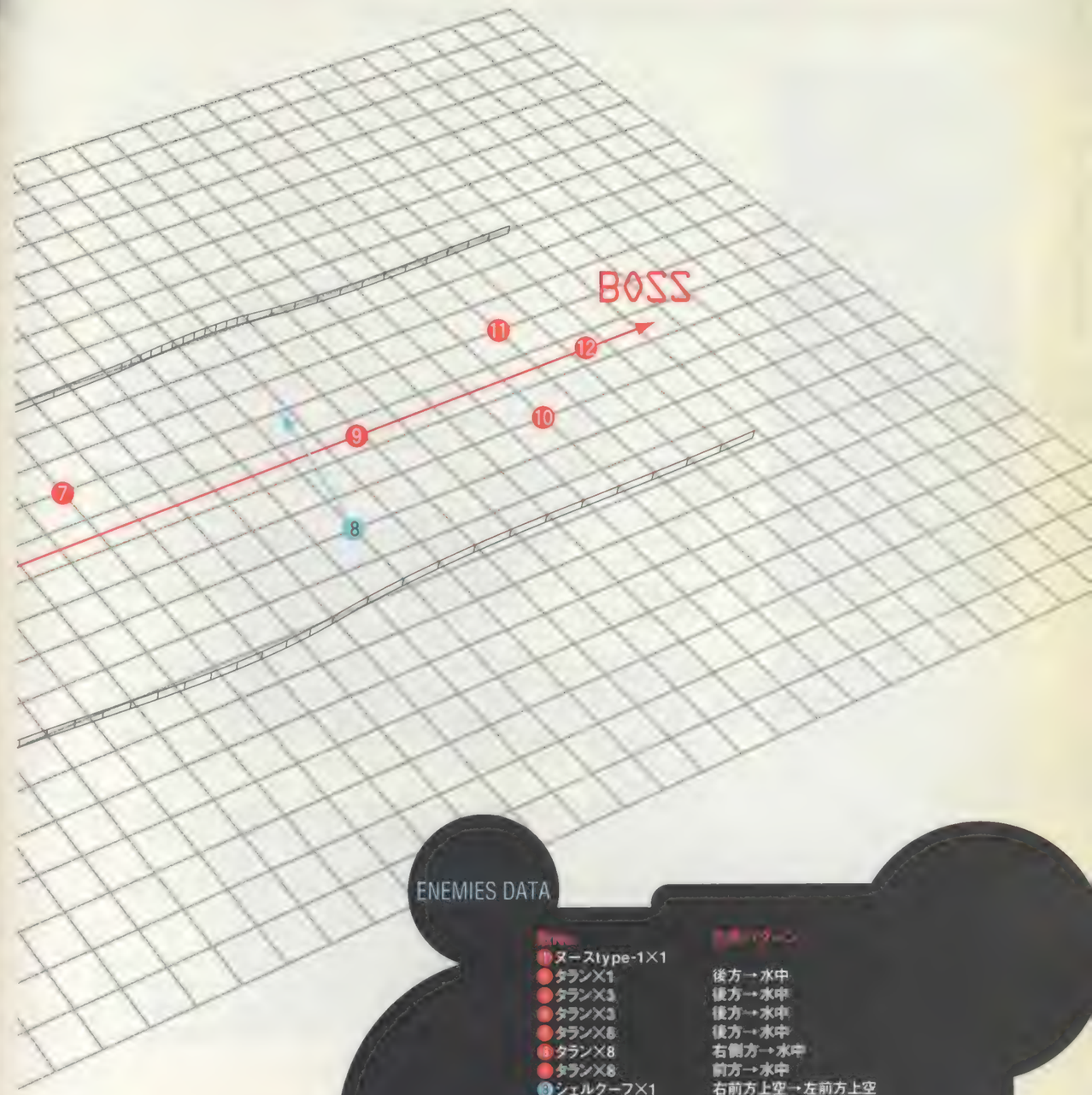


別講2 応用唯斬

EPISODE 5

TARGET:NUSE type02



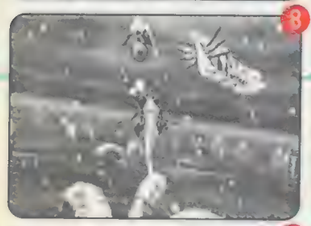


ENEMIES DATA

①ヌースtype-1×1	
タラン×1	後方→水中
タラン×3	後方→水中
タラン×3	後方→水中
タラン×5	後方→水中
④タラン×8	右側方→水中
タラン×8	前方→水中
⑧シェルクーフ×1	右前方上空→左前方上空
タラン×8	前方→水中
⑩タラン×7	右前方→分離→水中
タラン×7	左前方→分離→水中
⑫タラン×7	右前方→分離→水中

❶ヌースは本体と周囲を飛び回る自動攻撃ビットによって構成されていて、最初はビットがラギの周囲を回りながら生体弾を放ってくる。ビットはホーミング攻撃をバリアーで吸収してしまうが、その間動きが止まるのでバルカンを撃ち込めば破壊できる。ただし得点は入らないし撃墜率にも影響しないので、無理に壊さなくても構わない。生体弾はバルカンで消すか、引きつけてから左右に避けて対処する。ビットは一定時間経つと遠方へ消えていく。ヌース本体はホーミングでもダメージを与えられるが、一度に6ヵ所以上ロックオンすると生体粒子をばらまいて防御されてしまうので、ロックオン数に注意しつつ適度にバルカンを交えて攻撃するといい。多弾頭ミサイルを放ってきたら、バルカン連射でいくつか撃ち消して逃げ場を作っておく。

❷風雪が強まり、視界が遮られていく。敵の姿がかなり見づらくなるが、レーダーを注視していればだいたいの位置関係は把握できるはず。このあたりでは背後からタランが次々と現れるので、後方を向いて対処する。ロックオンしづらく感じたら、バルカン連射で強引に撃ち消してもいいが、それよりもホーミングにこだわったほうが、慣れると結局楽である。生体弾はバルカンで消していく。



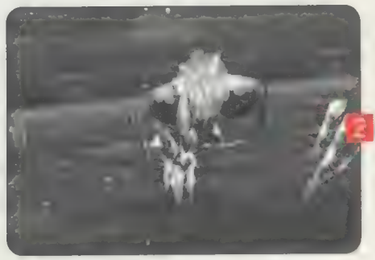
❺を破壊したらすぐに右を向いて❻を攻撃。これも撃ち落としたら前を向いて❼を攻める。油断していると気づかずに死角から攻撃を受けるハメに遭う。

❽こちらを威嚇するかのように、右上空を超巨大戦艦シェルクーフが浮遊している。ここでは破壊不能。

❿ここからタランが編隊を組んで節足動物のような動きで飛行してくる。このとき編隊の先頭を撃墜すれば編隊の全機が爆発するが、高得点を目指すのなら編隊の最後尾を狙っていく。破壊に成功するとボーナスポイントが得られる。編隊は一定時間を過ぎると分離してしまうので、なるべく早めに撃ち落としたい。

BOSS
ヌースtype2

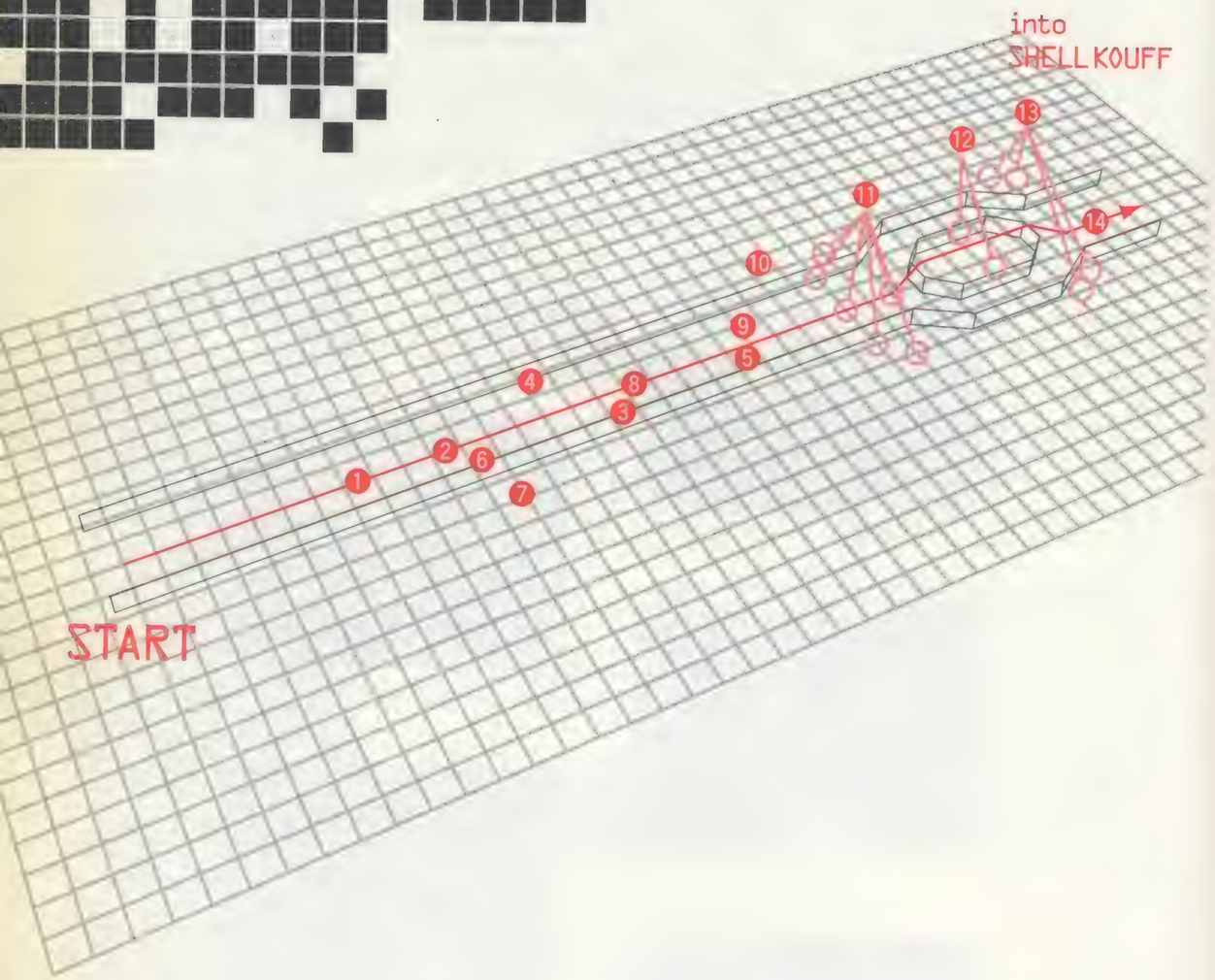
氷海の底に沈んだかに見えたヌースが、より強化されて再び姿を現す。ヌース本体の回りをミラーシールド1が周回していて、こちらのホーミング攻撃を完全に防御してしまう。ただし防御中はシールドの動きが停止するので、バルカンを撃ち込んで本体やシールドにダメージを与えておくことができる2。シールドさえなくなればホーミングでもダメージが与えられるようになるので、なるべく早く破壊したい。ヌースはドラゴンの回りを飛行しているが、ときどき停止してビットミサイル3を体当たりさせてくる。この間はバルカン連射でビットミサイルの破壊に努め、余裕があるときだけ本体にも攻撃を仕掛けよう。シールドがなくなるとヌースは8の字軌道を描きながら、高速で追尾してくる強力な生体弾4を放ってくる。避けるのは非常に困難なので、攻撃が一段落するまではバルカンでひたすら生体弾の撃墜のみに専念したほうがいい5。またヌースは本体下部についたアームを振って攻撃してくることもある。まず食らうことはないだろうし、むしろ集中攻撃のチャンスとも言えるが、ヌースに近づき過ぎると避けられないので距離を置いて戦おう。



別講2応用戦術

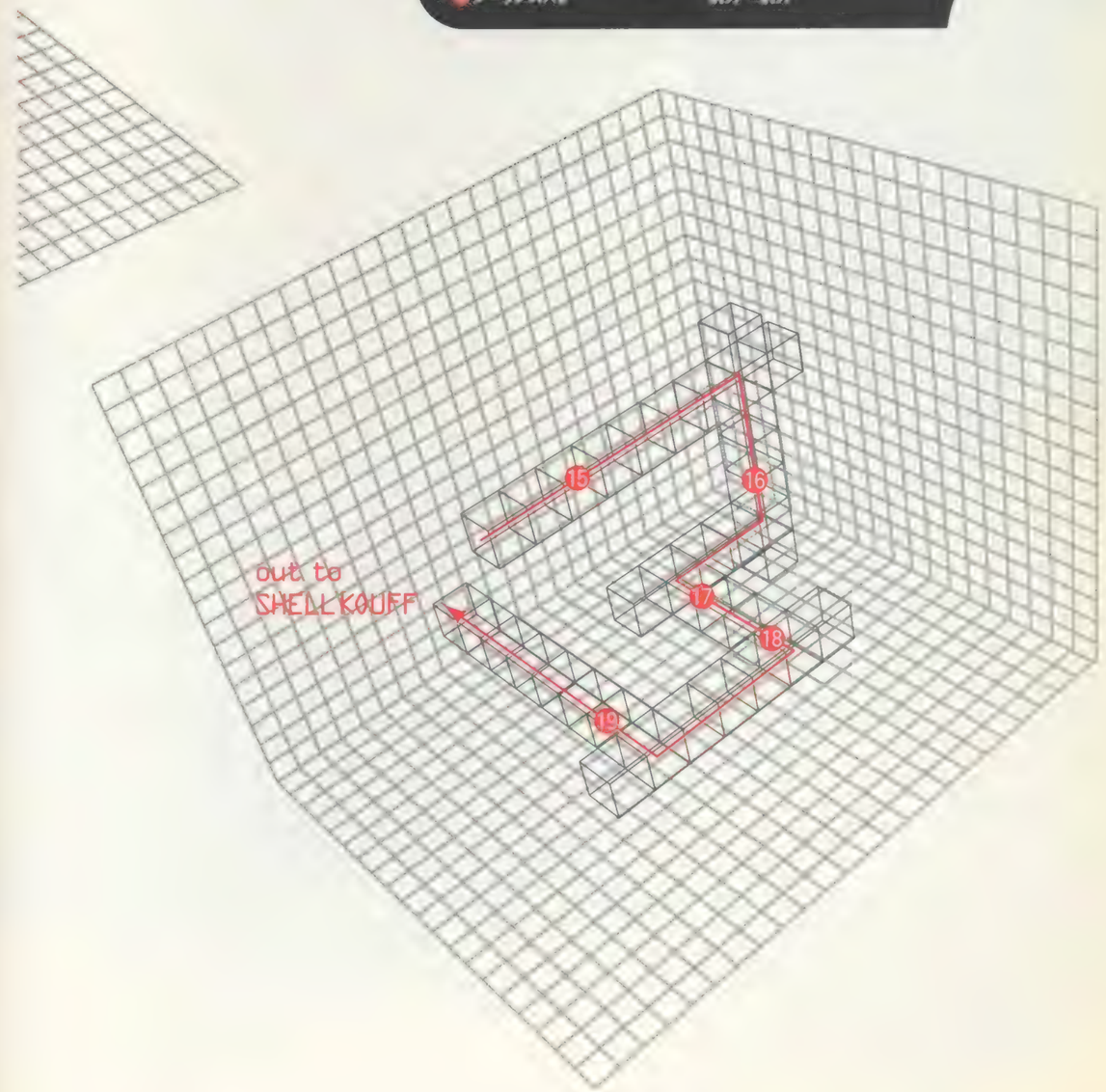
EPISODE 6

TARGET: SHELLKOUFF-CORE



ENEMIES DATA

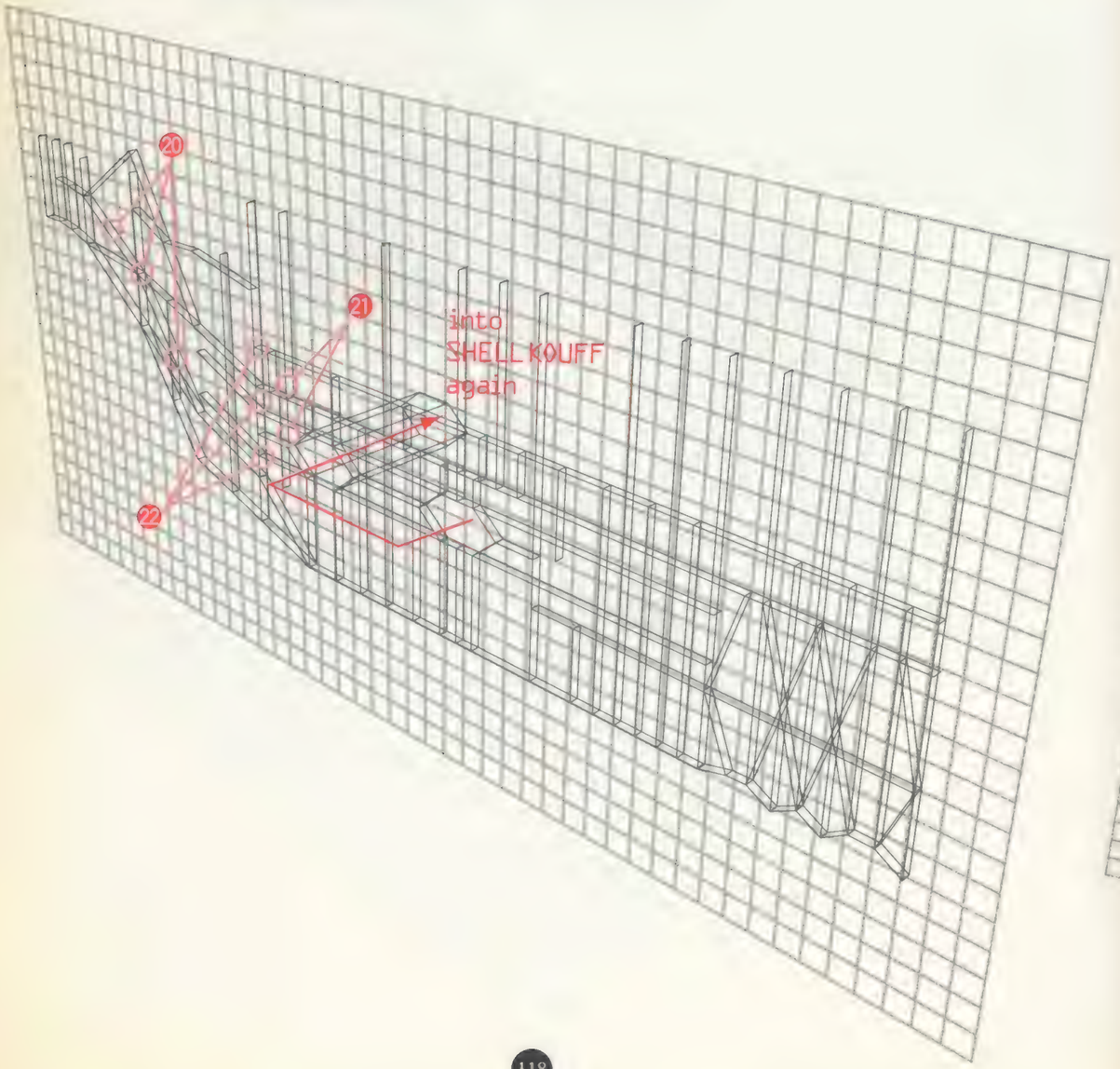
出現ポイント	出現パターン
❶ シェルフィッシュ×4	前方
❷ カーゴ×2	固定
❸ カーゴ×2	固定
❹ カーゴ×2	固定
❺ カーゴ×2	固定
❻ 移動拡散分離レーザー×2	右後方→右後方
❼ シーランス×3	右後方→右側方
❽ シェルフィッシュ×3	右後方→左後方
❾ 移動拡散分離レーザー×2	左前方
❿ シーランス×3	左前方→右前方
⓫ 障害隔壁×6	固定
⓬ 移動拡散分離レーザー×2	左右前方→前方
⓭ カーゴ×4	固定
⓮ シーランス×6	前方→左右後方
⓯ シーランス×4	前方→後方
⓰ 移動拡散分離レーザー×3	前方→前方
⓱ シーランス×2	前方→後方
⓲ 移動拡散分離レーザー×6	左前方→前方
⓳ シーランス×8	前方→前方

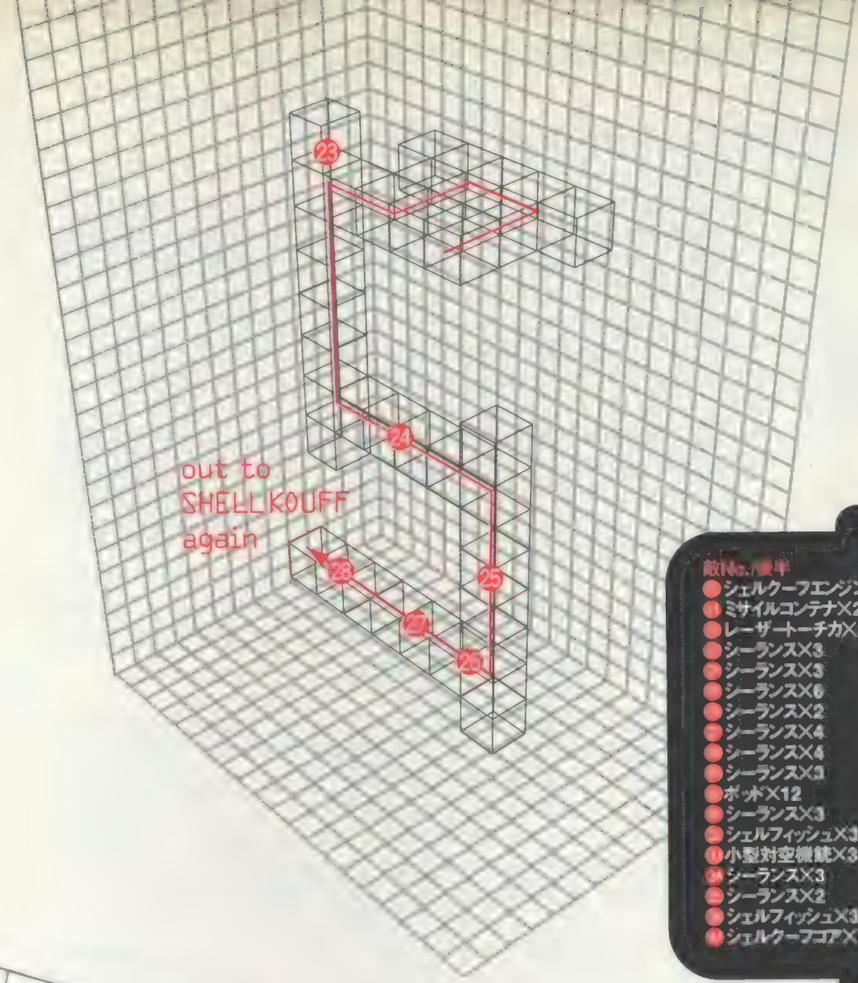


別冊2 応用戦術

EPISODE 6

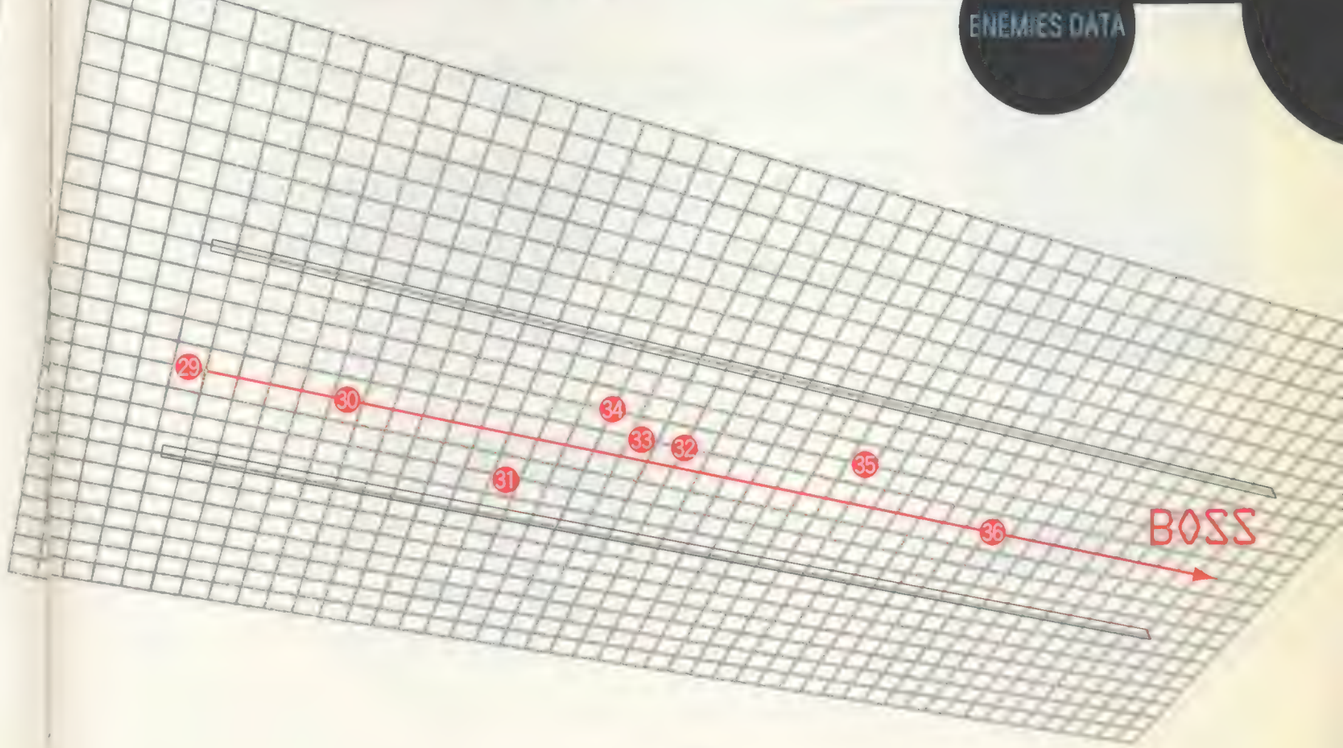
TARGET: SHELLKOUFF-CORE

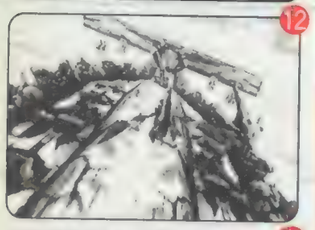


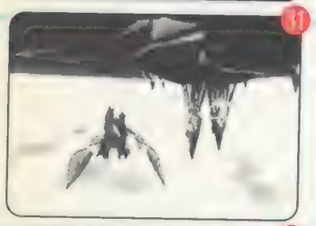


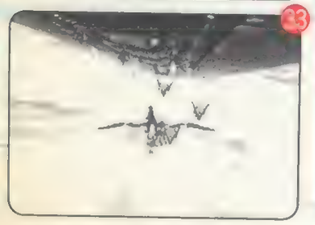
敵No./種半	出現パターン
シェルクーフエンジン×3	固定
ミサイルコンテナ×2	固定
レーザートーチカ×3	固定
シーランス×3	上空→前方下空
シーランス×3	前方→前方旋回
シーランス×6	固定
シーランス×2	前方→後方
シーランス×4	前方→後方
シーランス×4	前方→後方
シーランス×3	後方→右前方
ポッド×12	前方上空→後方下空
シーランス×3	前方下空→左後方
シェルフィッシュ×3	左前方上空→後方下空
小型対空機銃×3	後方上空固定
シーランス×3	後方→前方
シーランス×2	左側方→前方
シェルフィッシュ×3	右前方上空→後方下空
シェルクーフコア×1	前方固定

ENEMIES DATA









❸❹❺前方にカーゴが立ち並ぶ一方で、後方からも❻❼❽の攻撃がある。カーゴの破壊にばかり集中していると、❽シェルフィッシュが後方を飛び去ってしまうので、撃墜率を気にする人は要注意。カーゴの設置場所をなるべく覚えておき、姿が見えたら即破壊を心掛けておきたい。

⓫前方にそびえ立つ障害隔壁。このまま破壊せずに放っておくと激突してしまいそうに思えるが、実際は当たらないで済む。

⓬⓭⓮前方には移動拡散分離レーザーが2基、左右奥にはカーゴが4基設置され、さらに奥からはシーランスが6機も飛来して左右に広がっていく。ここは一瞬で通り過ぎてしまうので、ホーミングやバルカンですべてを破壊することは不可能に近い。撃墜率にこだわるなら、レーザー砲の姿が見えたあたりでバーサクを使って一掃してしまいたい。

⓱⓲これまでの面でもあったように、ここでも壁の向こうに隠れたシーランスや移動拡散分離レーザーの姿が見えないうちからロックオンできる。早めの対処こそが無駄なダメージを避ける最良の方法。

⓴㉑㉒ここではシェルクーフの側面に突き出した3基のメインエンジン部の破壊が最大の目的だが、先にミサイルコンテナやレーザートーチカを破壊したほうが楽だし得点も高い。コンテナを先に破壊すると爆煙が上がってトーチカが見づらくなるので、最初はなるべくトーチカから攻撃したい。コンテナから発射される追尾弾はバルカンで丁寧に破壊していく。これら砲台類をすべて壊したら、いよいよメインエンジンの破壊に取り組む。照準が赤くなるまでロックオンして得点稼ぎに励もう。この順番で破壊するとボーナスポイントが得られる。

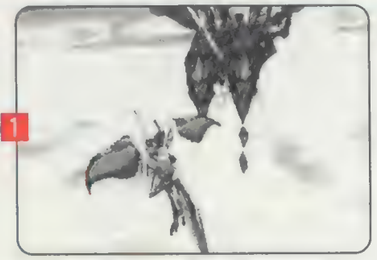
㉕シーランスが6機、通路上に格納されている。このあたりは高速で通り過ぎてしまうため、姿が見えたらすぐに反応して手前からロックオンしていかないと撃ち漏らしやすい。

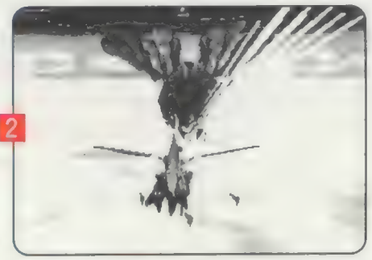
㉛上から落ちてくる12機のポッドはすべて撃墜数にカウントされている。落ちて見えなくなる前にすべて破壊しなければならない。

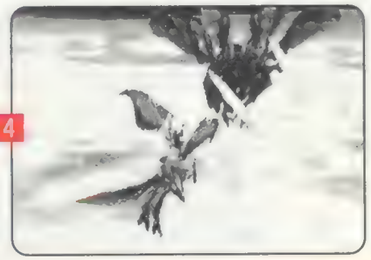
㉝のシェルフィッシュが左前方から飛来してきたあたりで、後方からは㉞の小型対空機銃がシェルクーフ下面から顔を覗かせる。ここで前方から来る敵すべてを撃ち落としつつ、後方の機銃まで相手にすることはかなり難しい。⓬一度バーサクを使ってしまっていたとしても、ここに到達するまでにまた回復しているはず。バーサクを使いながら回転して一気に全滅を狙おう。

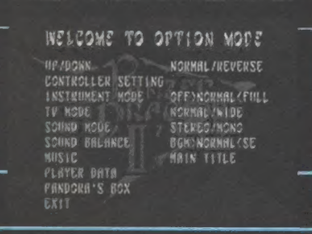
BOSS
シェルクーフコア

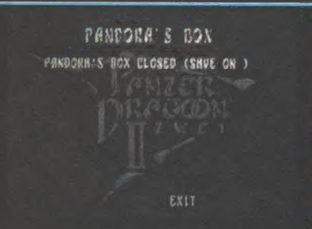
シェルクーフコアは頭部に波動エネルギーを溜めて、緑色の誘導レーザーを生体ミサイルとともに大量にぶちまけてくる。生体ミサイルは一旦停止したあと、尾を振りながらこちらに体当たりしてくる1ので、止まっているうちにロックオンしてなるべく数を減らしておく。誘導レーザー2は円を描くように避ければいいが、スピードがあるので油断はできない。一方、青い手裏剣のようなレーザーカッターは誘導レーザーよりかなりゆっくりとこちらに近づいてくる3。あせるとタイミングをずらされて当たってしまうこともあるが、じっくり引きつけてから逃げれば難なくかわせるはずだ。ただし、同時に黄色の高速バルカンレーザー4を大量に放ってきたときは要注意。バルカンレーザーを引き寄せながら避けに徹しなければならない。バルカンレーザーは束になってこちらへ向かってくるため、食らってしまうと大ダメージは避けられない。

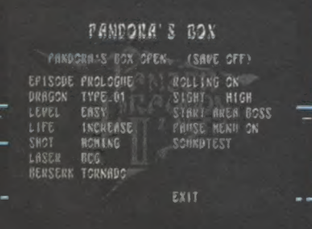












PANDORA'S BOX

ある一定の条件を満たすことにより、隠されていた禁断の箱の封印を解くことができる。"OPTIONS"の画面を確認してみよう。そこに"PANDORA'S BOX"の文字を見つけられたら、禁断の世界への立ち入りを許可されたということだ。ここではドラゴンの成長形態、攻撃方法を好みの状態に変更したり、任意のエピソードをセレクトしたりといったことが可能になっている。では、禁断の箱を開く条件とは？　これから説明する。

●出現条件

"PANDORA'S BOX"を開ける条件は大きく分けて以下の3つ。このうちいずれかひとつでも満たされれば封印が解かれる。

TOTAL TIME(総プレー時間)
トータルのプレー時間が2時間半を越えると、"OPTIONS"の項目の中に"PANDORA'S BOX"の文字が加わる。このままでは設定可能な項目は少ないが、総プレー時間が長くなればなるほど項目が増えていき、30時間を越えるとすべての項目が選択できるようになる。

TOTAL CLEARED GAME NO.(総ゲームクリアー回数)
クリアー回数が多くなるほど設定可能項目が増える。20回以上クリアーすればすべての項目が設定可能。

BEST SHOT DOWN RATIO(最高総撃墜率)
90%以上を記録する。100%で全項目設定可能。これら以外にも箱が開く条件はなくはないが、この3つさえ知っていれば全く問題ない。テクニックに自信がない人は、とにかく何度もプレーして総プレー時間を稼げばいいだろう。

●使用方法

"OPTIONS"で"PANDORA'S BOX"の項を選択すると、
PANDORA'S BOX CLOSE(SAVE ON)
と表示されている。ここで十ボタンの左右を押すと、
PANDORA'S BOX OPEN(SAVE OFF)
と表示され、設定可能項目が列記される。この状態のままタイトル画面に戻ると、"NEW GAME"と表示されていた部分が"BOX GAME"に変わり、任意の設定でプレーできるようになるというわけだ。

●注意事項

箱を開いた状態でプレーしても、"PLAYER DATA"の内容は変更されない。いくら高い撃墜率を出そうが何度クリアーしようが、記録には反映されないということだ。また、設定の組み合わせによっては期待通りに動作してくれないこともあるかもしれない。この辺は保証の限りではないので、まず問題はないだろうが、いささかでも不安を感じた人は、セーブ内容をパワーメモリ等にコピーして万が一の事態に備えておくことをお勧めする。さらに蛇足ながら、このモードでプレーしたためにゲームのディスク自体やサターン本体が故障する、ということは絶対にないので念のため。

設定項目

1) EPISODE

任意のエピソードからゲームを始められる。いわゆる面セレクト。オープニングやエンディングデモなどを見ることもできるようになっている。

BEGIN	ノーマル状態。通常と同じ流れでゲームが進む
ZERO SPACE	初心者向けの練習ステージ
1ST	STARTING DESTINY
2ND	EPISODE 2
3RD	EPISODE 3
4TH	EPISODE 4
5TH	EPISODE 5
6TH	EPISODE 6
7TH	LAST EPISODE
PROLOGUE	オープニングデモ
EPILOGUE A	エンディングデモ　第三形態用
EPILOGUE B	エンディングデモ　第四形態用
EPILOGUE C	エンディングデモ　隠し形態用
EPILOGUE D	エンディングデモ　PD1(前作)形態用
EPILOGUE E	エンディングデモ　第五形態用
OMAKE1	おまけのデモ1　パピィ形態のエンディングデモ
OMAKE2	おまけのデモ2
OMAKE3	おまけのデモ3
	第一/第二/ガーディアン形態のエンディングデモ
STAFF ROLL A	スタッフロール　第三形態用
STAFF ROLL B	スタッフロール　第四形態用
STAFF ROLL C	スタッフロール　隠し形態用
STAFF ROLL D	スタッフロール　PD1形態用
STAFF ROLL E	スタッフロール　第五形態用

2) DRAGON

ドラゴンの形態を選択できる。GROWTH以外を選んだ場合は、面クリアーしても成長せずに形態が固定されたままゲームが進んでいく。

GROWTH	ノーマル状態。通常と同じく成長していく
HATCHLING	第一形態
GLIDELING	第二形態
WINDRIDER	第三形態
ARMONITE	第四形態
BRIGADEWING	第五形態
SKYDART	隠し形態
TYPE_01	PD1(前作)形態
PUP	パピィ(小型ドラゴン)
TYPE_02	プロトタイプ・ドラゴン(前作に登場)
GUARDIAN_D	ガーディアン・ドラゴン

3) LEVEL

ゲームの難易度を決定する。NORMALを選んだ場合は、通常と同じくADECシステムにより難易度が自動的に変化していく状態になる。

NORMAL	通常と同じ難易度
HARD	ハード
SUPER HARD	スーパーハード(最も高難度なランク)
ULTRA EASY	ウルトライージー(敵がほとんど出現しない)
SUPER EASY	スーパーイージー(敵がほとんど攻撃してこない)
EASY	イージー

4) LIFE

ドラゴンの体力の変更。PHOENIXならばエンディングまで進めるだろう。

NORMAL	通常と同じ状態
×2	体力が通常の2倍になる
×3	体力が通常の3倍になる
×4	体力が通常の4倍になる
INCREASE	体力が自動的に回復していく
ZERO	一撃でも食らうとゲームオーバーとなる
PHOENIX	体力がなくなっても、次の瞬間に満タンに戻る
LAGI	ラギのみで戦うモード。バルカンが撃てない
LUNDI	ランディのみで戦うモード。バーサクが撃てない

5) SHOT

バルカンショットの性能を設定する。威力を求めるならGRAVITONが、撃墜率を高めるならHOMINGがお勧め。

NORMAL	通常と同じ状態
3WAY	弾が3方向に分かれて飛んでいくショット
5WAY	弾が5方向に分かれて飛んでいくショット
7WAY	弾が7方向に分かれて飛んでいくショット
HOMING	通常弾のほか、敵を自動追尾するショットも発射
GRAVITON	射程は短いが広範囲に影響を与えるショット

6) LASER

ホーミングレーザーの性能を設定する。FULLAUTOに設定すると、プレーヤーは避けに専念できる。

NORMAL	通常と同じレーザー
FULLAUTO	自動的に敵にロックオンして発射する
BCTRL	ボタンを押している間、バーサクのように攻撃する
BCG	照準の数が9つになる
HEAVY	通常より太いレーザーが発射される

7) BERSERK

バーサク性能の設定。バーサクゲージの大きさや、使用条件などを変更。

NORMAL	通常と同じ状態
×2	バーサクゲージが2倍になる
×3	バーサクゲージが3倍になる
×4	バーサクゲージが4倍になる
INCREASE	敵を撃たなくてもバーサクゲージが溜っていく
ZERO	バーサクが使えなくなる
NO LIMIT	無制限に何発もバーサクを発射できる
TORNADO	回転しながら全方向にバーサクを発射する

8) ROLLING

ローリング(十ボタンを斜めにダブルクリックすると回転する)の使用を設定。

9) SIGHT

サイト(照準)の移動スピードを設定する。

NORMAL	通常と同じスピード
HIGH	高速移動
SPECIAL	超高速移動
LOW	低速移動

10) START AREA

スタートする場所を決める。BOSSに設定すると、各エピソードのボス出現エリアからプレーできる。ただし、ボスが出現しないSTARTING DESTINY、最初からボスが出現するEPISODE 5、LAST EPISODEでは意味がない。

NORMAL	最初からスタート
BOSS	ボスが出現するエリアからスタート

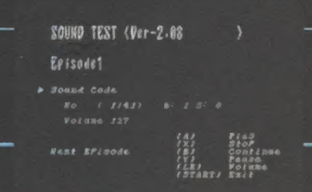
11) PAUSE MENU

ゲーム中にポーズをかけたとき、画面表示モードなどの設定変更が行なえるメニューを表示するかどうかを決める。ONにした場合、以下の項目が設定可能。

RADAR	レーダーの位置を2P側のコントローラーで変更
INSTRUMENT	画面表示モードを変更する
SIGHT SPEED	照準の移動スピードを変更する

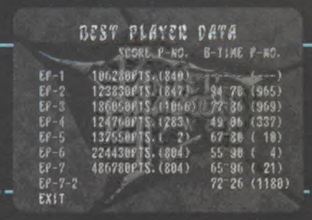
12) SOUND TEST

ゲーム中で使われている効果音やBGMを試聴できるテストモード。



BEST PLAYER DATA

1度でも最後までクリアーすると、"PLAYER DATA"画面でLまたはRボタンを押し続けている間だけ、右のような画面が表示される。"P-NO."は、何回目のプレーでハイスコアを達成したかを表わしている。



パンツァードラグーンツヴァイ公式ガイドブック
～パンツァードラグーンツヴァイの世界～

1996年6月13日　初版発行

発行人	塩崎剛三	
編集人	浜村弘一	
副編集人	野田　稔	
編集長	田原誠司	
副編集長	坂本武郎	
発行所	**株式会社アスキー** 〒151-24　東京都渋谷区代々木4丁目33番10号 電話03-5351-8111	ASCII
発売元	**株式会社アスペクト** 〒151-24　東京都渋谷区代々木4丁目33番10号 電話03-5351-8191	ASPECT
編集	**ファミ通書籍編集部**(担当:川原　誠)	
執筆	新城健一	
企画·構成	江崎和生(ファミ通書籍編集部) 林　英明(ファミ通書籍編集部)	ファミ通
企画·デザイン監修	村田順一(ファミ通書籍編集部)	
グラフィック監修	大城修一(ファミ通書籍編集部)	
装丁	兵藤忠明(マッハ55号)	マッハ55号
本文デザイン	TRUST No.1	
CGグラフィック	安部吉俊 鵜沼安希雄 佐和健治	
編集協力	工藤浩司 奥成洋輔/近藤智宏(株式会社セガ·エンタープライゼス) 大谷芳弘(ファミ通書籍編集部)	
製作協力	岩出　敬/楠木　学/二木幸生/山田勝彦/吉田謙太郎 (株式会社セガ·エンタープライゼス·チームアンドロメダ) 稲葉和恵/渡部　岳(ファミ通書籍編集部)	TEAM ANDROMEDA PRESENTS
出版業務	中尾敬子	
出版営業	後藤　剛	
印刷	図書印刷株式会社	

本書に掲載されているテキスト及びグラフィックの一部は、株式会社セガ·エンタープライゼス提供の資料を基にファミ通書籍編集部が独自に製作したものです。

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996
©ASCII 1996

SEGA™　セガサターンはセガ·エンタープライゼスの登録商標です。
この書籍は、(株)セガ·エンタープライゼスの許諾を得て発行されたものです。　SEGA SATURN™

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承下さい。本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時の間に、電話 03-5351-8223 まで。

定価はカバーに表示されています。

ISBN-4-89366-529-4
Printed in Japan

●1188852

DIE WELT VON PANZER DRAGOON ZWEI

パンツァードラグーン ツヴァイの世界